04 223 2016 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD \ KASPERSKY ANTI-VIRUS НА МЕСЯЦ
WWW.IGROMANIA.RU

by Hennady

ИГРОМАНИЯ

16+

DARK SOULS III

ВОССЛАВИМ СОЛНЦЕ!

ЭТО ТОЛЬКО ЦАРАПИНА
ВСЕ О KINGDOM COME: DELIVERANCE

ЛУЧШЕ НЕ ОБОРАЧИВАЙСЯ
КАК УСТРОЕНЫ ХОРРОРЫ

КОСМОС НАВСЕГДА
ЗАЧЕМ ВАМ NO MAN'S SKY

НЕ ТОЛЬКО НА ЭКРАНАХ
РАЗБИРАЕМ ALTERNATE REALITY GAMES

ИГРЫ В НОМЕРЕ

DARK SOULS 3 • DRAGON'S DOGMA • PARAGON • NO MAN'S SKY • MASTER OF ORION
ELITE: DANGEROUS • LAYERS OF FEAR • PILLARS OF ETERNITY: THE WHITE MARCH
AVIARY ATTORNEY • FAR CRY PRIMAL • PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE 2
SUPERHOT • STREET FIGHTER V • FIREWATCH • ASSASSIN'S CREED CHRONICLES

9 771560 258026 16004
ИгроМедиа

ИГРОМАНИЯ

СТРИМЕЦ

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

СКОРО В КИНО

В 3D 2D

ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ СТАРШЕ 6 ЛЕТ

РЭТЧЕТ И КЛАНК

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

ПО МОТИВАМ СУПЕРПОПУЛЯРНОЙ ВИДЕОИГРЫ!

6+

РЕКЛАМА

Игромания

Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Ян Кузовлев
Редакторы Дмитрий Колганов, Артемий Козлов, Родион Ильин, Олег Чимде, Анна Полянская, Эдуард Клишин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Герман Титов
Корректор Мария Луговская
Переводчик Ольга Букреева

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2016
© Igromania, 1997-2016

Тираж 36 200
Circulation 36 200

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

Привет!

Еще с прошлого номера вы могли увидеть некоторые движения: мой коллега Геворг оставил пост главного редактора, но не ушел из индустрии и теперь будет заниматься маркетингом видеоигр. Работу над журналом подхватываю я. Давайте знакомиться. Меня зовут Ян Кузовлев, «Игроманию» делаю больше четырех лет. Слово редактора я пишу, конечно, в самый неподходящий момент – сейчас вовсю идет сдача этого номера, и, если вы это читаете, значит, все у меня получилось. Это я вверху на кораблике в Амстердаме – мы с Александром Кузьменко в командировке смотрим на разные инди-игры. Какие – читайте дальше.

Где-то полтора месяца назад мне сказали, что я буду главным редактором. Друзья радовались и осторожно спрашивали, не сложно ли? Очень много людей в социальных сетях поздравляли и тоже задавали вопрос – а как вообще меняется жизнь, когда ты становишься главредом «Игромании»? Внутри, честно скажу, ничего не поменялось – никакого драматического надлома или торжественного осознания того, что я теперь, как грустный Элайджа Вуд с подозрительным кольцом, должен отвечать за все Средиземье.

В плане организации мы работали круто и продолжаем делать классные штуки – вы наверняка заметили, как журнал начал ощутимо меняться с начала года. Лаконичные обложки, строгое оформление и пристальное внимание к теме номера. Работа над принтом никогда не прекращается, и это бесконечная история экспериментов. При Леше я придумывал огромные, многослойные рецензии, к которым было много дополнительных материалов, потом с Геворгом какое-то время делали тематические номера (мой любимый – с розовым логотипом и орком из Warhammer на обложке; там мы подготовили детальное руководство для тех, кто хочет работать в игровой индустрии).

Сейчас тема выпуска – это, как правило, кавер-стори. Рубрики при этом меняются, появляется что-то новое и пропадает старое. Мой коллега Олег Чимде, например, придумал рубрику «Гильдия». Тексты в ней всегда непредсказуемые и чаще всего выходят за рамки видеоигр.

При этом я понимаю, что всегда есть рубежи, когда появляются люди и говорят, мол, «Игромания» уже не та. Правильно говорят. Вы и представить не можете, с чего начиналась история журнала. Его перезагружали несколько раз, меняли логотип, по-разному строили диалог с читателем. У разных людей отпечаталась в голове та самая, идеальная «Игромания» – для кого-то это обложка со «Сталкером» и 2007 год, кто-то начал читать журнал с первого выпуска и бесконечных рассказов о сериале «Вавилон-5». Кто-то помнит безумный перезапуск в двухтысячных – Катя Синичкина и Геймер тогда совсем с катушек слетели, а иллюстратор Даня Кузьмичев делал безумные скетчи на страницах.

Все меняется, и я надеюсь, что «Игромания» современного формата тоже станет для кого-то ярким впечатлением. Но вот самое главное, что вы должны знать об «Игромании». Это труд самых разных людей. Комплексный и многоступенчатый. Это колоссальный объем внутренней работы, на которую не всегда обращают внимание. Знайте, любой журнал – это огромный живой механизм, который работает на самоотверженности, компромиссах и человеческом отношении.

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 26 апреля.

Ян Кузовлев

kuzovlev@igromania.ru • instagram.com/piccadillyjim

Life is Strange: обзор

06.11.2015 Игры

Восемнадцатилетняя Макс Колфилд возвращается в родной орегонский городок, чтобы поступить образование фотографа. Её непримечательная жизнь наполнена студенческой рутиной. Но всё рушится, когда Макс спасает подругу детства от гибели, обнаружив в себе способность отматывать время назад.

Вот и завершился самый неординарный интерактивный сериал современности — Life is Strange. Уникальность игры заключается в том, что она создана в неожиданном для видеоигр жанре интеллектуальной подростковой драмы со всеми соответствующими атрибутами: диалоговым каркасом, духом бунтарства, эмоциональным напряжением, этаким молодёжным сленгом и, конечно, сильным фестивальный вариант «Эффекта бабочки» с огромным вниманием к бытовым мелочам.

Создатели игры, французы Dontnod Entertainment, уже своей дебютной разработкой, кибершпионским боевиком Remember Me, продемонстрировали, что умеют отлично работать с визуальным окружением и рассказывать увлекательные истории. Это и требовалось для Life is Strange. Главным Достижением студии на сей раз стало внимание к деталям. В первую очередь это касается диалогов: они получились неторопливыми и реалистичными. Благодаря работе сценаристов герои обретают в разговорах индивидуальность и не выглядят стереотипными подростками из художественных произведений (кючок, стервы, книжный червь). Разработчики стремились к предельному реализму и потому не торопили развитие сюжета, хотя погружают в уютный мир Макс Колфилд: знакомят её с друзьями, рассказывают интригующих поворотов и мрачных тайн в игре предостаточно. Нас постепенно истории из детства, показывают её увлечения — например, любовь к «Бегущему по лезвию», дают возможность перекинуться парой реплик с прохожими и почитать дневник, полный занимательных примечаний.

Life is Strange — это традиционная история взросления, в которой подросток, пережив победы и утраты, теряет невинность. Несмотря на путешествия во времени и апокалиптические картины Выброшенных на пляж китов или пугающего торнадо, здесь не придётся спасать мир и менять судьбы человечества, а большинство ключевых решений сводятся к тому, сказать правду или нет, помочь или не вмешиваться, дать избить местного неходяя или остановить кровопролитие. Это решения, с которыми сталкивались и мы с вами. Путешествия во времени — это лишь возможность посмотреть, что будет, если...

Дату выхода последнего эпизода игры разработчики приурочили ко дню рождения главной героини

Удивительно кропотливая проработка виртуального мира. Интерьеры помещений в Life is Strange — это не просто набор каждая комната студенческого общежития рассматривая раскиданные по полкам вещи, можно составить образе жизни и характере обитателя.

Техническое исполнение также не подкачало. Несмотря на преватили Life is Strange в настоящий аттракцион дизайна. Операторская работа, озвучивание комментарии, медитативный саундтрек — все моменты слились в новеллы.

Недавно с

Act, React Or Die: A 21st Century Survival Guide
Wrap. Apocalypse self-help.

Look
Drawer
Bath
Window

РЕКОМЕНДУЕМ

Заблуждения: Космос в кино
От вакуума вы не взорвётесь и не замёрзнете, а врезаться в астероид крайне трудно.

10 главных героев фэнтези
Во имя добра!

Кто такие К
Всё о годзи
гигантских
японского

Наш журн
Однако кажд
фэнтези, сложн
несколько вопросо
с нашей последней бе
нового романа о Геральте
«Ведьмачьи легенды» от ро
игры по мотивам цикла.

«НАСТОЯЩЕЕ МАСТЕРСТВО ПИСА
РАССКАЗЕ»

Тяжело ли было после мно
вновь вернуться в Мир ведьмо

Совсем нет. Вы знаете, меня муза посе
Пролетала, взмахнула волшебной палоч
написал роман.

Когда вы объявили, что пишете «Сезон гроз
многие были удивлены, ведь прежде вы
говорили, что не собираетесь писать
продолжение цикла...

Я говорил, что не буду продолжать историю
ведьмака. Я её и не продолжил. Но я никогда не
исключал возможности вернуться в мир ведьмака с
самостоятельной историей — сайдквелом, как это
называют на английском. «Сезон гроз» и стал такой
чей.

квелы я действительно не собираюсь. Не
яти книжек, а потом ещё «Сына
чери ведьмака» впридачу.

ают
очери

РЕКЛАМА

Анджей Сапковский

Мир Фантастики

16+

MIRF.RU

ВСЁ ИЗМЕНИЛОСЬ.
ЗАЙДИ И ПРОВЕРЬ!

- Больше новых статей
- Эксклюзивные материалы
- Оперативные новости и обзоры
- Удобный дизайн и функционал
- Коллекция видео МирФ и Игромании
- и это только начало!

СОДЕРЖАНИЕ №04 (223) 2016

64

FAR CRY PRIMAL
ПЛЕМЯ ГРЯЗНЫХ ВОЛОС

44 NO MAN'S SKY
ТОЖЕ ЯВЛЯЕТСЯ ЧАСТЬЮ ВСЕЛЕННОЙ

6-17 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
6 Dark Souls 3
10 Чего не хватает серии Souls
14 Почему игры уже не те

18-25 ГИЛЬДИЯ
18 Логика Сна
22 Клаустрофобия и квеструмы

26-53 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
26 Kingdom Come: Deliverance
32 Paragon
36 Elite: Dangerous
40 Master of Orion
44 No Man's Sky
46 15 игр с Sony Showcase
52 4 игры с презентации Gambitious

54-103 ВЕРДИКТ
54 Street Fighter V
64 Far Cry Primal
74 Pillars of Eternity – The White March
80 Layers of Fear
84 Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2
88 Assassin's Creed Chronicles
92 Aviary Attorney
94 SUPERHOT
96 Firewatch
98 The Flame in the Flood
100 Dragon's Dogma

104-111 ИГРОСТРОЙ
104 Как устроены хорроры

6 DARK SOULS 3
ОТВЕРГНУТЫЙ ОГНЕМ

26 KINGDOM COME: DELIVERANCE
ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ЦАРАПИНА!

54 STREET FIGHTER V
НЕ ДОДЕЛАЛИ

ПОСТЕРЫ
Far Cry Primal
Dark Souls 3

НАКЛЕЙКИ
Far Cry Primal
Firewatch
Street Fighter V
Master of Orion

РЕКЛАМА

Обложка
ООО «Игромедиа» 2
ООО «Ф Про» 3
IGG 4

В номере
ООО «Централ Партнершип Сейлз Хаус» . . . 1
ООО «Игромедиа» 3

by Hennady

by Hennady

96 FIREWATCH
ПОБЕГ ОТ СЕБЯ

104 НЕ ОБОРАЧИВАЙСЯ
КАК ПУГАЮТ В ХОРРОРАХ

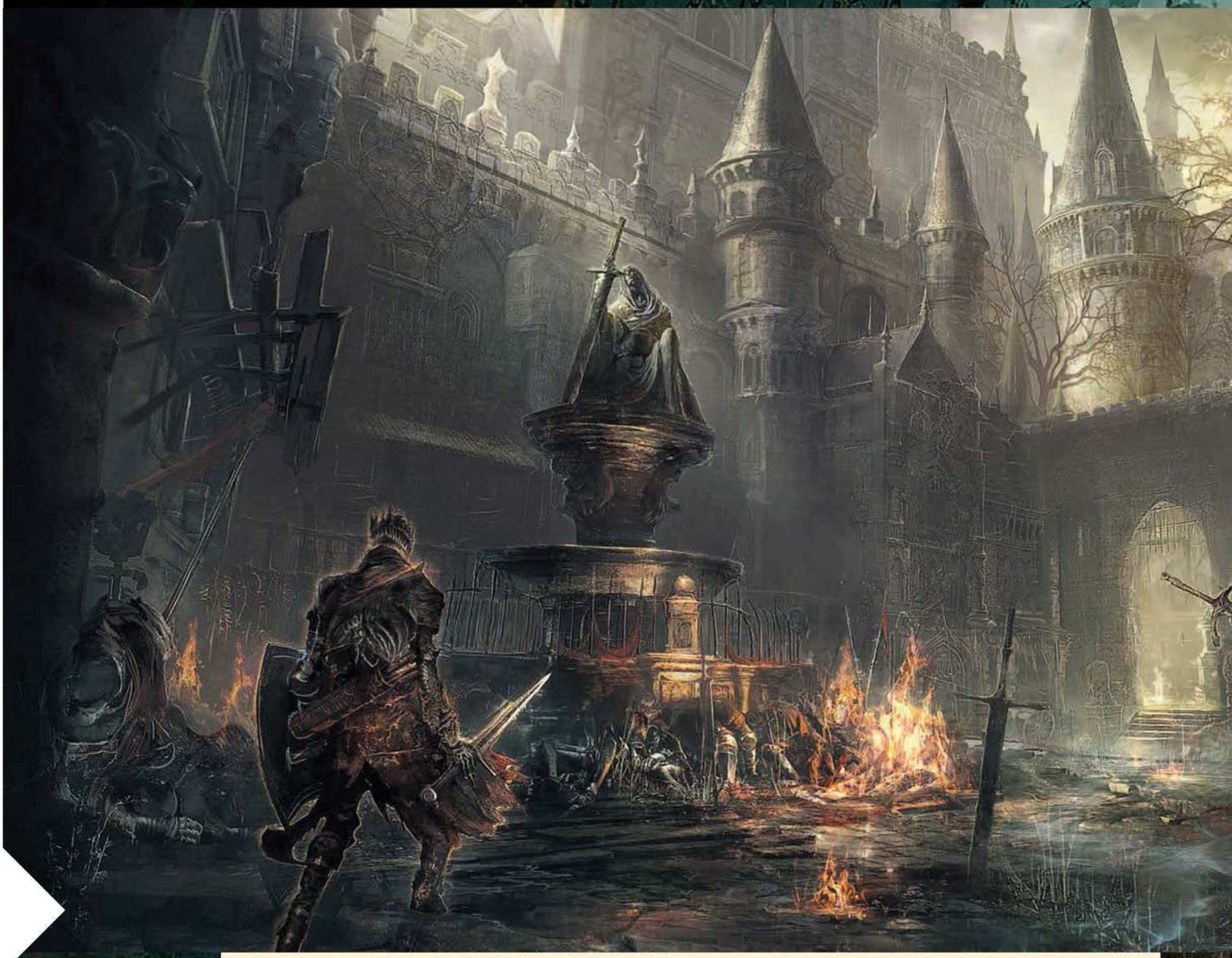
112-125 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
112 Почему Undertale не удалась
116 Разбираем Alternate Reality Games

126-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
126 Выставка MWC 2016
130 Тестирование дисков Seagate
134 Тестирование акустики 2.1 SVEN MS-2050
136 Разумный компьютер

138-141 ПОЧТА
138 Отвечаем на письма читателей

142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
142 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
144 Как попасть в «Игроманию»



ОТВЕРГНУТЫЙ ОГНЕМ

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ DARK SOULS 3

ЗАХАР БОЧАРОВ

«Все, ребята, приехали. Выходите». PR-менеджер компании Namco Bandai широко улыбается и смотрит в окно. Журналисты, собравшиеся поиграть в демоверсию **Dark Souls 3**, пытаются углядеть из автобуса здание, где они проведут ближайшие несколько часов. Но на полянке у дороги – только католическая церковь с роскошным фасадом и красочными витражами. На входе висят баннеры со знакомым грустным рыцарем.

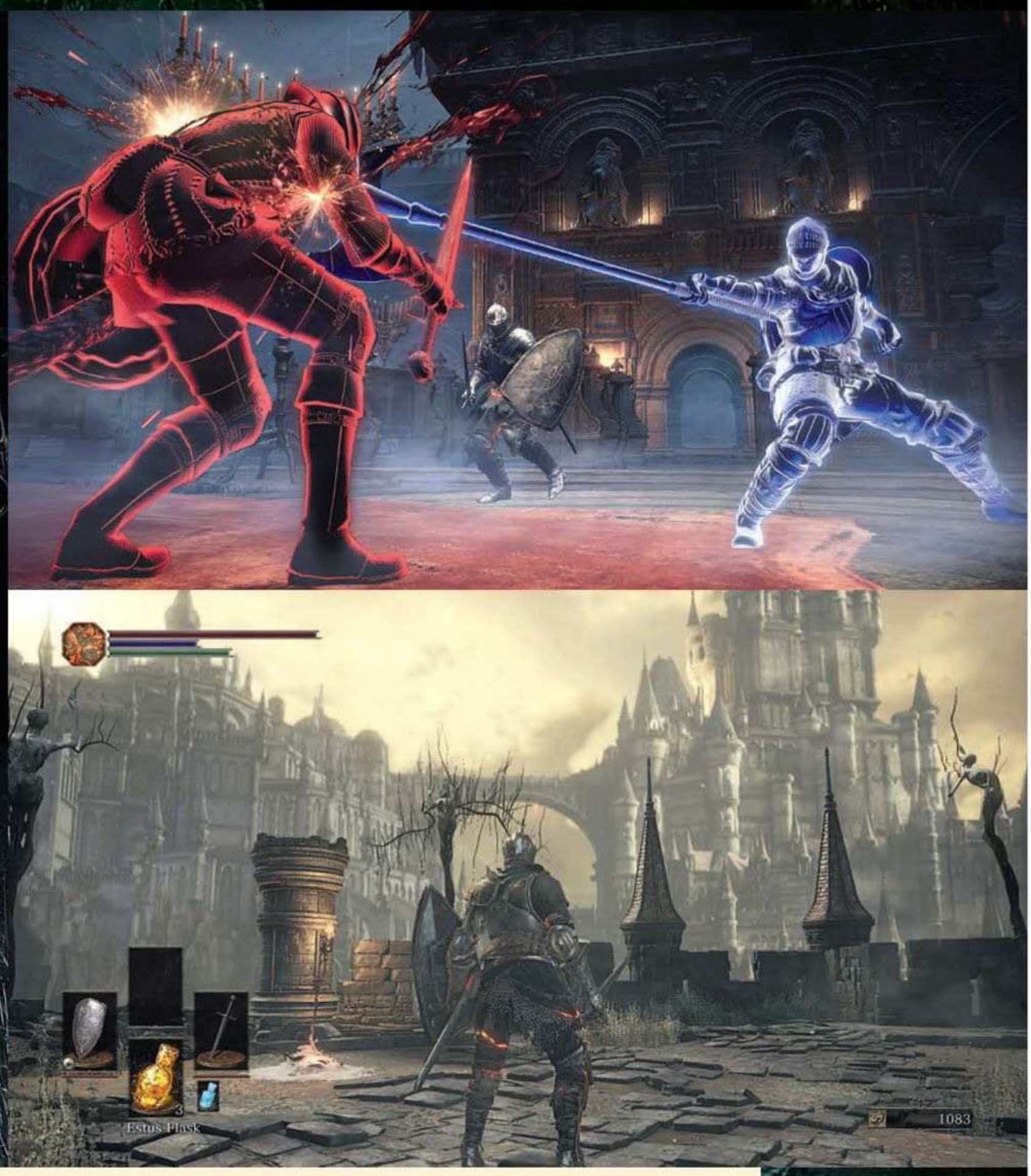
Погодите-ка... Вечером, после окончания мероприятия, я подхожу к представителю компании. «Провести тестирование в католическом соборе? Чья же это блестящая идея?» Довольно кивнув, он показывает на себя: «Мы долго выбирали между замком и церковью. Жаль, с замками в Гамбурге негусто».

Оказывается, в Германии можно снять церковь почти под любое событие, это не противоречит ни людским, ни божьим законам. Атмосферность просто зашкаливала: пока мы шли под затемненными сводами, органист на втором этаже играл заглавную тему из игры, а по полу стелился дым.

Зал украшали искусственные костры (это же Dark Souls!) и ростовые фигуры рыцарей, на потолок проектировалось желто-серое небо, а демо-юниты с консолями стояли прямо за церковными лавками. Ощущение, что находишься в иной реальности, временами достигало апогея, и по телу ползли мурашки. Неописуемо...

Нам предстояло тестировать консольную версию. PS4 и Xbox One было поровну, но большинство журналистов отдали предпочтение первой. На каждой из консолей была запущена ранняя сборка с тремя стартовыми локациями: кладбище, город и деревня мертвецов. Директор серии Хидэтака Миядзаки, хитро улыбаясь, сообщил, что сложность сознательно занижена: времени всего-то

ОНЛАЙНОВЫЙ РЕЖИМ
теперь поддерживает не четверых, как раньше, а до шести игроков



три часа, особо не разгуляешься. Ох, Миядзаки-сан, и *вот это* вы называете щадящей сложностью?! Стены этой церкви точно никогда не слышали столько криков, ругательств и проклятий на разных языках.

МОЕ СЕРДЦЕ ГОРИТ

Вступление Dark Souls 3 получилось, пожалуй, самым последовательным и логичным во всей серии. Главный герой – рыцарь, которого отверг огонь. Некогда он хотел стать одним из величайших властителей этих земель, но силы природы сочли его недостойным. С тех самых пор он обречен умирать и перерождаться у ближайшего костра, вечно продолжая свой полный страданий путь.

Тема огня глубоко метафорична: главный герой одержим желанием поквитаться с другими властителями, и в то же время его в буквальном смысле пожирает огонь. Через трещины в доспехах постоянно сочится пламя, а в стороны летят крохотные окалины. Умерев, герой перерождается с заниженной шкалой здоровья в теле мертвеца. Вернуть человеческое обличье помогает зола – здешний аналог «человечности» из прошлых частей: встречается невероятно редко и ценится на вес золота.

Да уж, не удивительно, что игра начинается в могиле. Лавируя между могильными плитами и изучая подсказки на земле, постепенно осваиваешь (или вспоминаешь) азы управления. Оно не особенно изменилось: по-прежнему есть возможность центровки на противнике, сильный и слабые удары, оборона щитом, парирование в последний момент.

Изменения точечные и видны не сразу: например, выпады холодным оружием стали куда проще в реализации и теперь используются чаще, а небольшой кувырок и солидный прыжок повешены на разные кнопки. По роликам можно подумать, что боевая система позаимствовала наработки Bloodborne и стала динамичнее, но это не совсем так.

Темп битвы и общий уровень сложности больше, чем когда-либо, зависят от класса персонажа и его умений. Юркие воры, например, могут в нужный момент присесть под горизонтальным выпадом противника и сразу после этого нанести несколько мощных ударов кинжалами. Такой стиль требует предельной сосредоточенности.

Рыцари в тяжелых латах и с двуручными мечами по-прежнему неповоротливы, но крепки здоровьем и могут врезать оружием аж до искр из глаз. Маги быстры, но вынуждены держаться на расстоянии и атаковать широким набором заклинаний. Между этими стандартными сборками имеется

В ЭТОМ ГОРОДЕ
больше нечисти, чем на любом кладбище

СЦЕНА
очень красивая, но ситуация для игрока патовая. Выпад будет отражен щитом, после чего противник получит шанс нанести еще два-три мощных удара

ЭТОТ СКРИНШОТ
стоил нам гибели от рук рыцаря, идущего навстречу. Этот товарищ заслужил свое место в статье

не один десяток вариаций, подбирающихся на свой вкус.

Залечивать раны предлагается с помощью фляг с эстусом. Теперь они делятся на два типа. Привычные желтые восстановят шкалу здоровья в критический момент, а синие помогут мгновенно восполнить запас магической силы. Общее их количество всегда одинаково, но наполнение можно изменить в любое время.

Так, можно отправиться на битву с боссом с десятью флягами лечебного зелья или поделить их в соответствующей вашей тактике пропорции. Тем же рыцарям без магических способностей брать с собой синие бутылки вообще нет смысла, зато пара дополнительных «лечилок» не помешает.

Сразу после первого, сознательно легкого, босса мы находим обломок меча, разжигающий главный очаг в здешней святыне огня. Хотя в Dark Souls 3 по-прежнему есть система быстрого перемещения между кострами, возвращаться в эту исходную точку придется постоянно. Только здесь можно потратить души на развитие героя, улучшить оружие, купить расходники и заклинания.

Святыня огня – аналог Нексуса из **Demon's Souls** и Маджулы из **Dark Souls 2**, где собраны все важные неигровые персонажи. Искать их в большом и неприветливом мире больше не придется.

КРУГИ АДА

По демоверсии совершенно невозможно сказать, будет ли пространство в Dark Souls 3 бесшовным, или в некоторые локации можно попасть только быстрым перемещением. Все три представленных уровня не имеют прямых связующих проходов между собой, они четко ограничены, и попасть с одного на другой можно только с помощью костра или стаи забавных летающих чертей.

В каждой крупной локации по три костра – контрольных точки (секретных среди них не обнаружено), а в финале вас ждет встреча с одним из устрашающих владык огня. Сохранится ли эта структура в конечной версии, или она сознательно выбрана для демонстрации журналистам, станет ясно лишь после релиза.

Трое представленных боссов очень эффектны и кардинально отличаются не только видом, но и размерами, мобильностью и силой атаки. Помните Dark Souls 2, где большинство боссов можно было одурачить, просто бегая вокруг и нанося точечные удары?

Ничего подобного тут нет и близко. Последнего великана не удалось одолеть даже на пониженной сложности, не спасли ни дополнительные фляги с эстусом, ни порошки на его улучшение. Ничего, верзила, увидимся в апреле.

Рядовые же враги отныне четко делятся на пушечное мясо и крепышей. Первые способны разве что застать врасплох или взять числом, а умереть в бою с ними можно лишь по вопиющей неосторожности. Вторых придется выманивать и обводить вокруг пальца: пробивать щиты, подлавливать на перекатах и провоцировать на мощные атаки, открывающие уязвимые места.

«Знакомых лиц» примерно столько же, сколько и новичков. Больше всего из новых недругов запомнились крестьяне с двуручными пилами, обитатели деревушки мертвецов: сначала они мощным ударом валят героя на землю, а потом наносят еще несколько ран своим необычным оружием. Чуть зазевался – и можно попрощаться с доброй третью здоровья. Вполне в духе серии.

ХИДЭТАКА МИЯДЗАКИ: ЭКСПРЕСС-ИНТЕРВЬЮ

До релиза Demon's Souls студия FromSoftware выпускала много

ЛОКАЦИИ СО СКРИНШОТА
в демоверсии не было, но она уже интригует. Чистое небо в Dark Souls? Кажется, такого мы еще не видели

НОВАЯ СВЯТЫНЯ ОГНЯ
похожа на Нексус из Demon's Souls

ХИДЭТАКА МИЯДЗАКИ,
руководитель студии FromSoftware

других игр, которые были по-своему хороши, но никогда не добивались общемирового признания. В чем феномен этой игры? Что в ней было такого, что игроки со всего света буквально влюбились в нее?

Хороший вопрос. Честно говоря, затрудняюсь ответить. Каждая новая игра от FromSoftware вбирает в себя удачные наработки из предыдущих. Наверное, количество хороших идей в Demon's Souls наконец достигло того уровня, за которым следует всеобщее признание. Это просто была наша самая совершенная игра на тот момент.

Хотелось бы услышать о планах компании на будущее. Если бы следующая игра с механикой серии Souls гипотетически должна была сменить окружение, каким оно стало бы? Мрачное (Dark Souls) или готическое (Bloodborne) фэнтези выбирать нельзя!

Фэнтези – отправная точка всех моих творческих изысканий. Без атмосферы сказки, мрачной или веселой, не будет приключений. Тональность тут не так важна, как полет мысли, открывающий придуманные миры.

Как-то уклончиво прозвучало. То есть теоретически новая игра от FromSoftware могла быть... научно-фантастической?

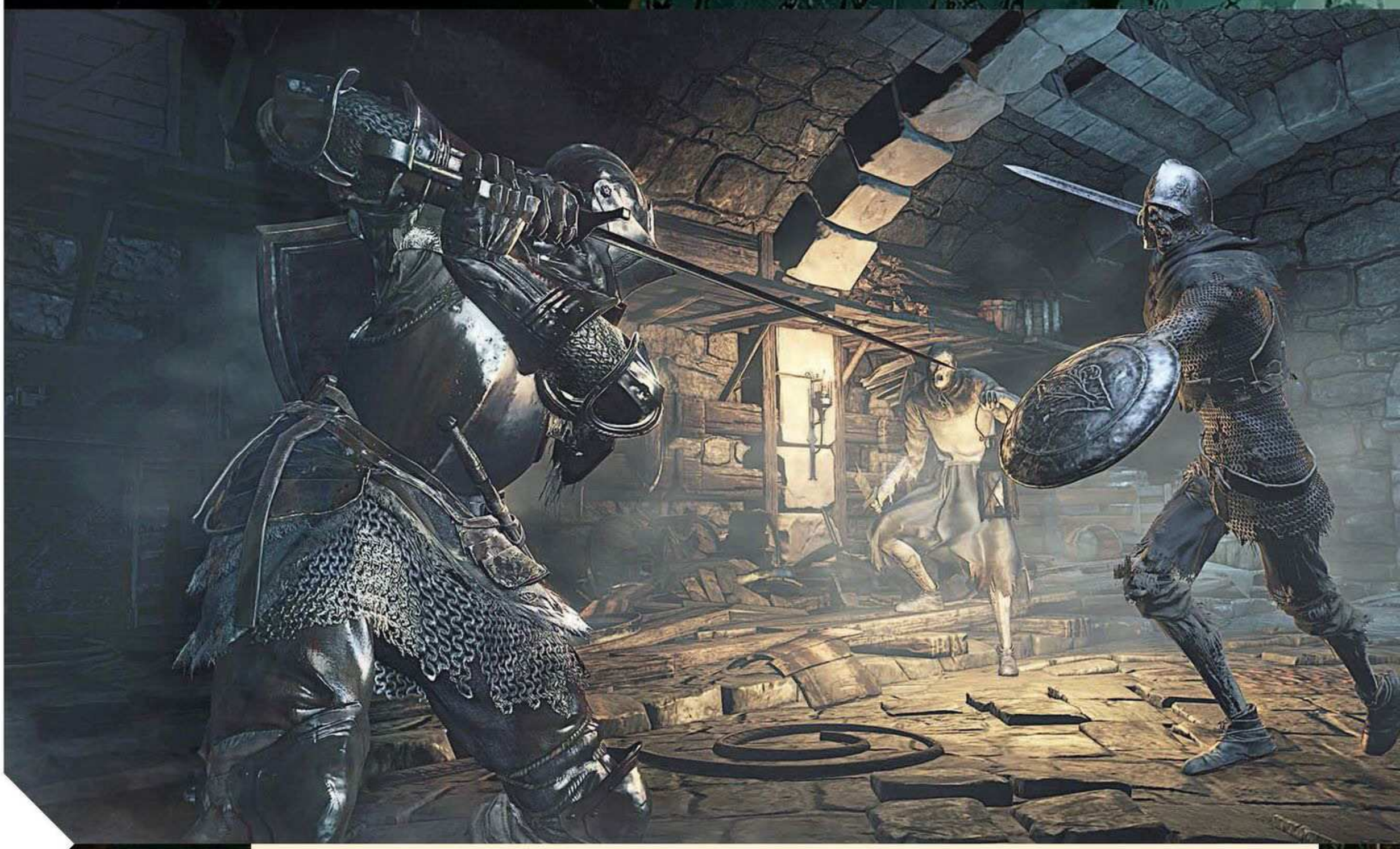
(смеется) Кое-что уже находится в работе. Знаете, наверное, это не исключено! Почему бы и нет? *(нервно смеется)*

В прошлом году широкую огласку получила история размолвки Хидэо Кодзимы и Konami. В итоге Кодзима-сан теперь сотрудничает с Sony. FromSoftware тоже время от времени выпускает игры только для PlayStation – взять хотя бы Demon's Souls или Bloodborne. Если бы Кодзима вам предложил работать над чем-то новым, вы согласились бы? Могли бы предложить такое сами? Если не Кодзиме, то, возможно, кому-то еще из японских разработчиков, Хидэки Камии, например?

Я сейчас сильно загружен работой и созданием миров, что приходят мне в голову. Чтобы работать над игрой вместе с кем-то еще, нужна уйма дополнительного времени. Да чего там, надо хотя бы знать людей, с которыми планируешь это провернуть! К сожалению, из-за постоянного цейтнота я лично не знаком ни с Кодзимой, ни с Камией. Но я с удовольствием с ними поболтал бы, и, надеюсь, возможность рано или поздно представится. Но точно не в ближайшем будущем.

■■■

Серьезный недостаток у Dark Souls 3 ровно один – в нее хочется запоем играть уже сейчас, а в продаже она появится только 12 апреля. С нетерпением ждем момента, когда сможем вынести ей вердикт. ■



МЫ СТАНЕМ ЛУЧШЕ УБИВАТЬСЯ

ЧЕГО НЕ ХВАТАЕТ DARK SOULS?

СЕРГЕЙ НЕПРОЗВАНОВ

ТО, ЧТО ВИДИШЬ, не всегда доступно. Некоторые места лишь украшения на фоне

Как бы мы ни любили игры и как бы ни старались их создатели, всегда остаются элементы, которые разработчик, кажется, недокрутил. Желание получить от игры больше становится все более сильным, но игра, увы, раз – и закончилась. Вот тогда-то и включается воображение, просыпается народ, начинаются обсуждения. Как правило, подтягиваются умельцы-модостроители и придумывают что-нибудь новенькое. Ну а если платформа не позволяет, приходится ждать исправлений и дополнений от самих творцов.

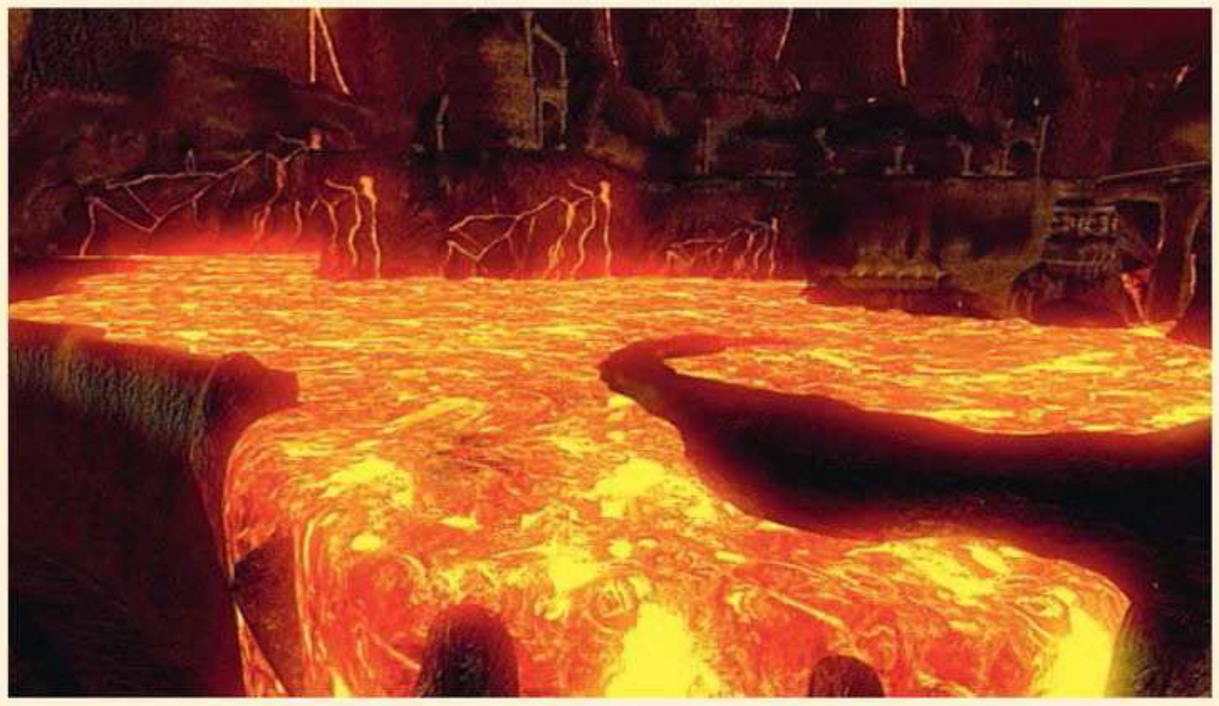
Так уж вышло, что к играм FromSoftware придираться сложно. Как правило, вы их либо обожаете, либо обходите десятой дорогой. В новых частях серии порой меняется механика, и изменения эти не всегда однозначны. Не всем нравится **Dark Souls 2**, хотя и у нее найдутся свои поклонники.

У **Dark Souls** не все хорошо с технической стороной: у японцев толком не получалось сделать проект с современной «внешностью». Но мы же понимаем, что эти игры вовсе не про графику – они про мрачные путешествия, про столкновения с неизвестным, про монстров, от вида которых сводит скулы и учащается сердцебиение.

Словом, от окружающих тайн и приключений захватывает дух,

ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ АРТ
Лучшие загрузочные экраны были в Demon's Souls. В последнем Bloodborne к ним так и не вернулись

ДОЖДЬ И МОЛНИИ
кратковременные изыски



МНОГИМ НЕ ХВАТАЛО
живых торговцев в Bloodborne. Но нужды и прихоти мифологии выше привычного наполнения

РЕКИ МАГМЫ,
вырвиглазные пещеры, ядовитые болота – все это есть в любой игре Souls. Будет ли свежесть?

и это главное, что нужно знать про серию. Поэтому самый верный способ испортить себе знакомство с ней – читать подсказки в интернете и смотреть видеосоветы. Путешествие должно быть личным и выстраданным. Только тогда Dark Souls проберет вас по полной. Но можно ли усилить эффект от паломничества, подкинув в костер несколько новых и забытых душ? Думаю, что да.

ОКРУЖЕНИЕ

По серии Souls стоило бы учить дизайну подрастающее поколение. Ни в одной из частей картинку не назовешь современной: то текстуры размыты, то полигонов не хватает, то персонажи разговаривают не открывая рта.

На эти мелочи не обращаешь внимания благодаря тому, что с художественной точки зрения игра выдержана идеально. Она кажется цельной. И я не думаю, что детальная графика пошла бы серии на пользу. Намного важнее вдохнуть в неприветливое окружение жизнь. Сделать его интерактивным.

В Dark Souls 2 уже пытались оживить обстановку. Около замка Дранглик шел дождь и сверкала молния, другое королевство утопало в снегу, а доспехи медленно покрывались от холода инеем. Но все это косметические эффекты. Просто постановка, как экспонат в музее, на который можно посмотреть и пойти дальше.

А ведь погода и ландшафт тоже могут быть вовлечены в ваше путешествие. Добавьте немного динамики, переменного ветра, меняющегося света и заставьте персонажа реагировать на это. Главное – чтобы, прикрывая лицо от сыплющегося снега, наш подопечный смог вовремя атаковать. Да и прогулка по горам не станет таковой, если движетесь вы по ровной дороге, а скалы лишь равнодушно взирают на вас со стороны. Природа как противник остается пассив-

ХИТРЫЙ ОБЛИК все еще не гарант непростого боя

ПЕПЕЛ НА ЗЕМЛЕ, легко спутать со снегом. Уж слишком намертво он к ней приник

ной, а ядовитые болота, кочующие из части в часть, уже поднадоели.

ДОБРО И ЗЛО

Оживить мир могла бы доведенная до ума тенденция из **Demon's Souls**. Там в зависимости от того, насколько успешно игрок справлялся с испытаниями, окружение светлело или темнело. В «светлой» вариации враги слабели, а в «темной» появлялись новые твари, увидеть которых можно было, лишь погрузив королевство в бездны ада.

С этими изменениями на пути игрока появлялись уникальные сюжетные персонажи. В Dark Souls таких механизмов влияния вдоволь уже изначально. Здесь есть извечная борьба огня и тьмы, есть ковенанты, подчиненные определенной цели.

Но мир, к сожалению, отказывается реагировать на те поступки, что вы совершаете в рамках мифоса. Не важно, скольким игрокам вы поможете справиться с боссом и сколько невинных душ подкараулите в образе красного фантома, – все это останется лишь в вашей памяти. Последствия своих действий можно проследить только в судьбах отдельных персонажей, которые живут сами по себе и иногда попадаются вам на пути.

Эту обратную связь можно было бы усилить и развить.

БОССЫ

Во второй части сильно просела механика сражений с боссами. Почти к каждому случаю подходила одна и та же модель поведения. Бегаем вокруг, выжидаем и атакуем, как только минует опасность получить чем-нибудь в ответ.

Но в каждой игре имелся босс, для победы над которым требовалась не только ловкость, но и сметливость. Короля Вендрика приходилось очень долго ковырять, если ваш персонаж не овладел душами гигантов. Бескожий дракон Сит в первой части был неуязвим, пока вы не разбивали магический кристалл. В Demon's Souls марионетка Идол Дураков бесконечно оживала, если вы не приметили чернокнижника, спрятавшегося на балконе храма.

Но трудности эти решались без лишних раздумий, достаточно было разок столкнуться с проблемой,

СОХРАНИТЬ
индивидуальность за размерами. Пока не каждый противник в Dark Souls мог этим похвалиться

DARK SOULS 3
дразнит новыми, но интуитивно знакомыми пейзажами

чтобы найти решение. А вот по-настоящему хитрый босс в Dark Souls пока не встречался. И если уж ставить перед игроками технически сложные задачи, то почему бы и не подкинуть что-то достойное и глобальное на уровне размышлений? Не все же активное шевеление мозгами сводить к изучению мифоса...

СЕКРЕТЫ

Раз зашла речь о секретах, нельзя не вспомнить историю с кулоном из первой части. Неприметная вещица с лирическим описанием, которую можно было выбрать в качестве награды в начале игры, надолго захватила умы игроков. Где только ни искали ей применения, какие только теории ни выстраивали всем сообществом – все пошло псу под хвост. Хидэтака Миядзаки лично разочаровал поклонников. Не было за кулоном никакого секрета – просто игровая вещица безо всякого практического смысла.

Но сама перспектива натолкнуться на не имеющую решения загадку объединила игроков и так подогрела интерес, что аналог подобной тайны с реально существующим решением напрашивается сам собой. Задача едва ли осуществимая, но чем черт не шутит. Чем больше будет подобных попыток, тем интереснее окажется игра.

Надстраивать действующие механики можно бесконечно, пока хватает фантазии, главное – придерживаться принципа бритвы Оккама и не умножать сущности там, где все должно быть предельно простым. Dark Souls 2 не снискала популярности во многом из-за неудобства для скоростных забегов и навязчивой последовательности прохождения. Слишком уж она навязывала сражения с рядовыми противниками, и темп непременно ломался. А уж после **Bloodborne**, с ее возросшей динамикой поединков, отсиживаться за башенным щитом совсем не хочется.

■■■

Миядзаки обещал, что **Dark Souls 3** станет последней частью серии и после нее FromSoftware двинется дальше. Поэтому хочется, чтобы все нереализованные концепции, все надежды и чаяния наконец нашли свое воплощение. Впрочем, Dark Souls не из тех игр, коих когда-нибудь будет достаточно. По крайней мере, пока. ■

ТЕМНЕЙШЕЙ ТЬМЫ
душа у Kaathe. Но и усилия всего его ковенанта не способны изменить мир

ИГРЫ УЖЕ НЕ ТЕ

КОМУ НУЖЕН DARK SOULS?

СЕРГЕЙ НЕПРОЗВАНОВ

НАЧНЕМ С ОЧЕВИДНОГО – вы любите не старые игры, а воспоминания о старых играх

Помните, когда игре не нужен был ни захватывающий сюжет, ни фотореалистичная картинка? Персонажи были плоскими буквально: спрайтовые изображения оживали силой воображения. Часы и дни уходили на то, чтобы сражаться за очки и новые рекорды, – важную роль играл азарт и желание прыгнуть выше головы. Без интернета каждая игра становилась загадкой, личным поединком с разработчиками. Но было это чертовски давно, во времена «старой школы».

ПОПЫТКИ быть шире и больше еще не гарант живучести

ТОГДА

Вы наверняка думаете, что раньше было лучше. Дескать, современные игры забыли опыт прошлого, стали доступными для массового пользователя – бестолковой жвачкой. Нажми на кнопку, чтобы выиграть.

В чем-то утверждение верно, хотя нынешние игры костенеют в своем стремлении сохранять. Каждый успешный элемент заимствуется, консервируется и тиражируется, постепенно вписываясь в матрицу «заочно успешной игры». Сохраняется до тех пор, пока не станет колоть глаза. Укрытия, регенерация, произвольное создание уровней, крафтинг – этим сейчас уже сложно удивить. Вот вам сотая игра с конвейера, батюшки, как же осточертело уже видеть одно и то же!

То ли дело игры прошлого. Вспомните: нехитрая картинка, midi-звучание, жизни, очки. Тоска о любимых играх остается внутри, но важно понимать, что эта тоска не по внешним признакам и не по простым механикам. Игрок скучает по эмоциям, которые однажды уловил и никак не хочет отпускать.

Для многих появление **Demon's Souls** стало откровением. Ее архаичность, незаметно сохраненная **From-Software**, настолько выбивалась из рисунка современной индустрии, что сам президент **Sony Worldwide**

ВСТРЕТИТЬ УДАР
смогут немногие.
Немногие и пожелают

ОПЫТ
подсказывает – даже такому гиганту можно вырвать сердце и заставить его страдать

Studios, Сюхэй Ёсида, помучился пару часов в предрелизной версии и сердцах поставил на Demon's Souls крест. В игре не было «безопасных» идей и элементов, а значит, судьба ее ждала нишевая.

Но оказалось, что те отношения, которые по кирпичику складывались между игроками и создателями десятки лет назад, все еще востребованы. Да так, что из малоизвестной студии японские разработчики вдруг выросли чуть ли не в царей индустрии. Главная магия FromSoftware в том, что они не подражают, не стилизуют и не пародируют игровые особенности давних лет, – их игры просто работают как тогда. Без лишней шелухи и атрибутики.

Сейчас у многих игроков возникает чувство дискомфорта, едва их перестают поддерживать и направлять. Японская студия плевать хотела на нежные чувства и тонкий внутренний мир современного пользователя – и продолжает бросать поклонников в свои опасные лабиринты без страховки.

Неужели мы настолько обленились и разучились думать, что нам действительно нужен указатель на карте в прямых тоннелях? Или всплывающие окошки с подсказкой, какую кнопку нажать, чтобы прыгнуть? Быть может, нам уже настолько неинтересно изучать вну-

ЖИВОЙ ОГОНЬ
на старых костях. Символично

ПРОТИВ ТОЛПЫ
Экшен в слэшерах, тактика в Souls

треннюю механику, что характеристики персонажа в ролевых играх стоит от греха подальше вырезать и заменить примитивными усилениями или постепенно открывающимися способностями? Отчего мы так боимся начинать заново, если что-то не получилось с первого раза? Что еще мы готовы возложить на алтарь комфорта?

СЕЙЧАС

Сегодня вовлечение игрока в процесс больше напоминает односторонние отношения. Разработчики предлагают, вы пассивно киваете головой и повинуетесь. Вам словно говорят: «У нас тут есть игра, но мы не хотим вас переутомлять». От начала аттракциона и до самого конца с вами будет целая команда, отвечающая за безопасность: «Вот здесь нагнись, там кнопочку нажми, а знаешь ли ты, что враги умирают, если их убивать?»

Даже высокая сложность в них сделана кое-как. Уже мало кто может сбалансировать уровень сложности так, чтобы вызов игроку не казался искусственно накрученным. Часто выходит, что в новых играх важную роль играют терпение и удача, а не ловкость и понимание игры: бейся лбом о стену до звезд из глаз, может, что и получится. Само собой, игры должны развлекать и показывать шоу. Но ведь нельзя забывать и о другой публике, что соскучилась по честному вызову и хочет играть азартно, с интересом. Не расслабляться, а зубами вырывать победу из пасти хитрого геймдизайнера.

Вся серия Souls, словно машина времени, переносит тебя к тем временам, когда в игры играли и периодически к ним возвращались. Можно было днями проклинать неподдающегося босса, скрипеть извилинами над трудной загадкой, переводить тексты со словарем в руках, решать цветные ребусы на черно-белых экранах. Вовлечение было не только эмоциональным. Над играми приходилось думать. А если игра еще и была хорошей, то над ней хотелось думать. Размышления вне игры порой цепляли так, что не получалось уснуть. Прекрасный пример такого сейчас – головоломная **The Witness**. Она не ведет тебя за ручку, всякий прогресс в ней – твоя маленькая победа. Сам додумался, сам решил – диалог геймдизайнера и игрока в таком ключе крайне важен.

Так и в Dark Souls ничего не случается само по себе. Каждый прой-

СРАЖАТЬСЯ НА СЛУХ.
Старый герой из Demon's Souls мог и так

денный шаг – заслуга и достояние игрока. Ощущение собственной крутости ты получаешь не от красивой постановки и сюжетных поворотов, а от количества «я смог» и «я понял». И если присмотреться к игре повнимательнее, то несложно заметить, что методы, которыми этот эффект достигается, отнюдь не новаторские. Просто проработаны в отдельности и подчинены единой идее – изучению.

Ландшафт Souls-игр по структуре напоминает **Metroid**: мир поделен на отсеки, есть много скрытых маршрутов и мест, где можно срезать путь. Сражения выстраиваются по примитивному принципу: изучаем модель поведения врага, запоминаем и реагируем в нужный момент. Характеристики персонажа – действующая база времен классических ролевок, на основе которой выстраиваются целые модели прохождения.

Даже пресловутая смерть в игре всего-навсего щадящий отголосок тех времен, когда создатели на экране с надписью «Continue?» хитро спрашивали: «Ну что, продолжим или сдаешься и пора баиньки?»

Серьезные мужчины и женщины на игровых конференциях рассуждают о том, что индустрии стоит взрослеть. Эти люди рассуждают о взрослых сюжетах, подключении новой взрослой аудитории. Словно забывают, что рядом скучает целое поколение геймеров, начинавших свой путь с игр, в которых, кроме геймплея, не было ничего, и сейчас все чаще сталкивающихся с чем угодно, кроме геймплея. Такое поколение ощущает себя потерянным, потому что взросление игр во многом становится символом упрощения. Проблематика стала серьезнее, темы затрагиваются важные, постановка работает не хуже, чем в кино, – но почему нельзя вспомнить, ради чего мы играли раньше? Ради настоящих побед и испытаний. Ради того самого азарта. ■

ПЕРВАЯ МЫСЛЬ
при виде очередного босса: «Как же тебя валить-то, а?»

ВОЙНА ОКОНЧЕНА
И старые солдаты неприкаянны

Иллюстрация: Юрий Постнов

ТЕОРИЯ УЖАСОВ

ЛОГИКА СНА В ИГРАХ

ОЛЕГ ЧИМДЕ

Однажды ночью у меня с коллегой завязалась интересная беседа. Я наконец-то убедил его поиграть в **Silent Hill 2**, и спустя полчаса блуждания в тумане он вернулся с претензией: «Но ведь реальные люди так себя не ведут и так не говорят!»

Действительно, вспомните первую встречу Анжелы и Джеймса на кладбище. Молодые люди обмениваются странными и бессвязными репликами, не задают друг другу логичных вопросов, но при этом принимают все как должное. И Джеймс не очень-то удивляется, встретив толпу монстров на туманных улицах Сайлент-Хилла: он не паникует, не сомневается в реальности происходящего, а заботят его лишь поиски умершей жены.

«Дело в том, что Silent Hill работает по логике сна», – отвечаю я, даже не представляя, что стоит за этой фразой. А стоит за ней целая концепция, метод построения сюжета, способный запросто повергнуть вас в ужас и на долгие недели лишить спокойного сна.

Это первое эссе из цикла, посвященного теории ужасов. Ни на какую объективность я не претендую, но если вам интересно, чего мы боимся и как нас должны пугать, – пишите нам на почту и обсуждайте. Будем разбираться постепенно.

ДВЕ ТВЕРДЫНИ УЖАСА

В предисловии ко второму тому «**Песочного человека**» Нила Геймана знаменитый мастер ужасов Клайв Баркер выделяет два вида фантастики, подразумевая в первую очередь, очевидно, хорроры. В первом случае автор рисует реальность, похожую на нашу, куда вторгается нечто из реальности иной. Эта иная реальность «*пытается ниспровергнуть порядок вещей, однако в итоге либо приспосабливается к нему, либо им же изгоняется*». На мотиве вторжения одной реальности в другую основано большинство хорроров: люди живут обычной жизнью, и тут внезапно появляется маньяк, призраки, живые мертвецы или что-нибудь похуже (водяной, хе-хе). Знакомый сценарий, не правда ли?

Второй случай гораздо интереснее. «*В этих повествованиях весь мир предстает таинственным и полным сверхъестественного*, – пишет Баркер. – *Никакого твердого порядка вещей нет и в помине – только набор весьма относительных реальностей, по одной на каждого персонажа, притом все они зыбки, и на каждую могут влиять иные условия и состояния*». Именно таковы, к примеру, «Песочный человек» Геймана, сюжетная арка «**Цикл снов**» Лавкрафта и Silent Hill.

МИРЫ, которые рисует Нил Гейман, причудливы, но вместе с тем чертовски опасны. Здесь есть и принцессы, и серийные маньяки. Здесь детям вырезают глаза, а ведьмы притягивают Луну, чтобы с помощью месячных попасть в царство снов. Здесь возможно всё, но в то же время всё работает по своей, уникальной логике

Классификация Баркера видится мне вполне удачной и исчерпывающей. Можете ли вы назвать произведения, не укладывающиеся в эту схему? Я – нет. «**Туман**» Стивена Кинга, по которому снят фильм «**Мгла**», работает по естественной логике: нечто из других миров проникает в мир людей, и люди пытаются этому противостоять. Но цикл «**Темная башня**» того же Кинга уже иной случай. И хотя часть персонажей там попадает из нашего мира в вымышленный мир с особой логикой, они довольно скоро принимают эту логику и начинают жить по новым правилам.

Баркер приводит в качестве примера произведений, работающих по искаженной реальности, рассказы Эдгара Алана По, но я не вполне с этим согласен.

DEADLY PREMONITION
авторства Swery вдохновлен «Твин Пикс» и, равно как и многие произведения Линча, нарочито ирреален. Впрочем, кажется, «ученик превзошел учителя» в познании логики сна

«**Падение дома Ашеров**», «**Маска Красной Смерти**», «**Колодец и маятник**» – о нет, везде нечто из иной реальности проникает в нашу обыденность. Никакой альтернативной логики нет и в помине. Однако По был одним из родоначальников жанра, и вряд ли тогда кто-то вообще задумывался о теории ужаса.

Совсем другое дело – Лавкрафт. Вдохновляясь по большей части тем же По, он элегантно совмещает оба подхода. Знаменитые «**Зов Ктулху**», «**Тень над Иннсмутом**» и другие истории об осьминогоподобной расе основаны на первом принципе: устоявшая реальность рушится под гнетом чего-то извне. Обычно в конце концов кто-то сходит с ума и мир продолжает жить как раньше. Но при этом редко упоминающийся «**Цикл снов**» Лавкрафта повествует о принципиально иной, сновидческой, реальности. Там есть армия огромных кошек, там можно доплыть до Луны на корабле, там... да черт знает что там еще! Лавкрафт редко пускается в подробные описания, предпочитая оставлять простор для вашего воображения.

Где-то между двумя подходами уместился рассказ «**Сны в ведьмином доме**», который (единственный) напугал меня до ночи блужданий из угла в угол. Там и нечто из другой реальности проникает в нашу, и вроде бы оказывается, что реальность-то и не наша на самом деле.

«*Персонажи, населяющие его рассказы, давно уже не задаются вопросами, насколько правдоподобны все эти неимоверные отклонения от нормы*, – пишет Баркер о Геймане и его «Песочном человеке». – *Они родились в этом водовороте и не знают другой реальности*». Нил Гейман, равно как и Лавкрафт в «Цикле снов», изобретает свою, принципиально иную реальность. И если вдруг вы обладатель закостенелого разума, вы вряд ли сможете ее принять. Но если это не так, то вам откроется совершенно новый мир, в котором вы прежде не бывали. Большую часть событий вы рискуете не понять, но это нормально. Вы попали в другой мир, а со своим уставом в чужой монастырь не ходят. И – это для нас сейчас самое важное – страх вам придется познавать заново.

МЫ НЕ В КАНЗАСЕ

Альтернативную реальность мы видим каждую ночь. Кто-то, увы, не запоминает ее, просыпается и утверждает, что ничего не снилось. Но на самом деле все мы каждую ночь ходим по иным мирам со своей собственной логикой. Глупо было бы считать, что эти миры – нечто извне (разве что вы большой поклонник Кастанеды). Нет, конечно же, наши сны рисуем себе мы сами. Они живут в нас, а мы, в основном по ночам, живем в них.

Во сне мы не задумываемся о природе вещей. Когда во сне я веду машину (а в реальности я не вожу, да и прав у меня нет), то обычно делаю это как Флинстоуны: просовываю ноги в отверстия в днище и бегу. Кажется ли мне это в тот момент необычным? Вовсе нет. Именно так, согласно моей логике сна, работают машины. Нормально ли, что лифты в моей вселенной всячески видоизменяются и частенько перемещаются не по вертикали, а как им захочется? Конечно! Я принимаю все это на веру, ведь так и задумано.

Но в реальности мы обычно пропускаем все события через фильтр логики и здравого смысла. На зеленый

мы идем, на красный – стоим. Шагаем ритмично и спокойно, а не прыгаем по улице подскоками. Конечно, если вдруг в нашей реальности логика мира пошатнется (скажем, собака вдруг заведет с вами философские диалоги), то вы попадете в психушку, как многие герои Лавкрафта. Но не для того ли нужны видеоигры, чтобы примерять на нашу привычную реальность реальности принципиально иные без ущерба здоровью?

Не исключено, что Silent Hill обрел логику сна благодаря техническим ограничениям: все же сложно обеспечить грамотную режиссуру, имея дело с таким движком, и нелегко писать диалоги с расчетом на Запад, когда ты японец. Но зачастую (да что там – *обычно*) именно благодаря ограничениям получаются культовые и по-настоящему творческие вещи.

Silent Hill не страшный: да, там есть скримеры (они и правда есть, просто вы не замечали, но об этом в следующий раз), но, в сущности, он не стремится вас напугать. Ничто там не крутится вокруг вас – это не аттракцион в кошмарном парке развлечений, как тот же **Outlast**. Team Silent просто рисуют мир со своими правилами, а дальше все зависит уже от вас. Готовы ли вы принять эти правила? Готовы ли познать страх заново? Если нет – возвращайтесь в аттракцион. Благо таких игр и фильмов полным-полно и они прекрасно окупаются.

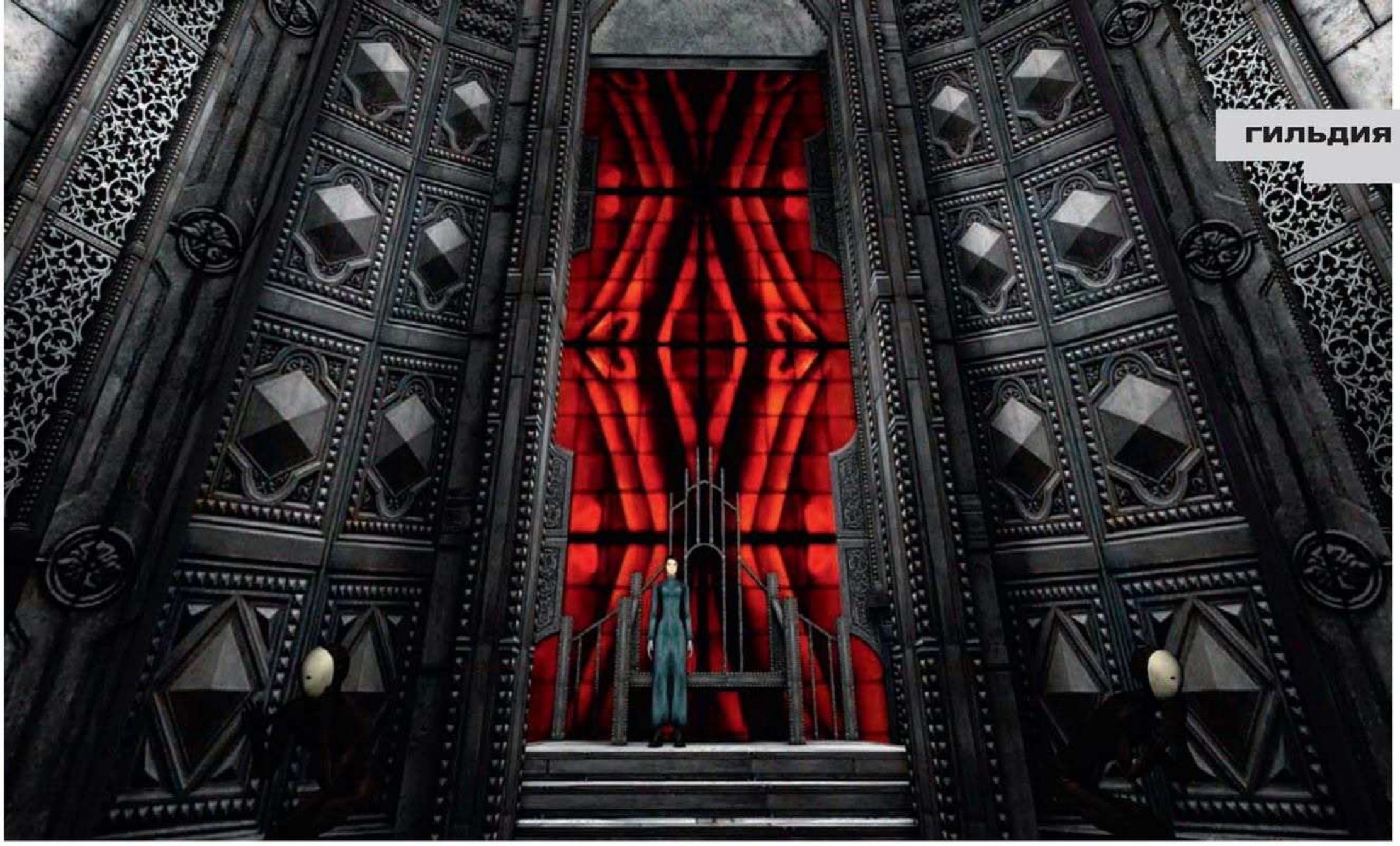
Синтия в **Silent Hill 4: The Room** искренне считала, что альтернативное метро лишь ее сон. Ну да, здесь есть прогнившие собаки с длинными омерзительными языками, но что с того? Это ведь всего лишь сон. Да еще с длинного эскалатора, подобно ангелу, к ней спускается красивый парень. Она обещает ему «нечто особенное», если тот ее спасет. Почему бы не превратить кошмар в эротику? Если вы когда-нибудь видели осознанные сны, то знаете, что это самый логичный способ закончить кошмар. Девушка оказывается права – это и есть сон, вот только есть одна загвоздка: сон не ее, а твой. Твой сон, о Игрок.

ХОТЯ SILENT HILL во многом вдохновлен «Туманом» Кинга, в нем самом совершенно иная логика. Хотя, казалось бы, и там и там есть туман да неведомые твари

Генри Таунсенд, оказавшись запертым в своей квартире, принимает все на веру. Дыра в туалете? Ну так надо лезть! Призраки из стен? Да ведь таков мир, это нормально. Все равно что на зеленый перейти, хоть и страшновато.

Что же в это время происходит с тобой, Игрок? Есть два исхода событий: либо ты приспосабливаешься к новой реальности и принимаешь ее логику, либо уходишь подобру-поздорову туда, где тебе все привычно.

ХОТЯ P.T. явно создавался с прицелом на летсплееров вроде Пьюдипая (кто, как не карикатурно визжащие летсплееры, быстрее разнесет по миру хитрую маркетинговую идею?), здесь есть задел для прекрасной игры, которая научит вас бояться сызнова



НЕСМОТРЯ НА СЛОВА ДЫБОВСКОГО,
я все равно буду утверждать, что «Мор» построен по логике сна. Сколь бы ни хотелось авторам сделать игру приближенной к реальности, она все равно существует в другой, сновидческой, вселенной

Но если ты все же полезешь в эту кроличью нору, Дороти, то уже никогда не вернешься в Канзас. Не та сказка, скажете? Ну так добро пожаловать в новую вселенную, Алиса. Привыкай.

«ТАК ОНИ КАЖУТСЯ ТЕБЕ МОНСТРАМИ?»

Один из финалов первого Silent Hill таков: после всех ужасающих событий мы обнаруживаем бездыханного Гарри Мейсона в его машине. Загробная жизнь? Предсмертный сон? Однозначно понять нельзя, но, быть может, это и есть правильная концовка. Игра по логике сна внутри сна – это чертовски логично.

Вспомните «**Твин Пикс**». Разве наш мир так работает? А что насчет **Deadly Premonition**? Или «**Мор. Утопия**»? Готовы ли вы принимать все эти миры на веру? Готовы ли вы понять их логику, полностью изменить себя и жить в соответствии с новыми правилами? Если да, то вам откроется истинно новый мир и истинно новый страх.

Все мы давно привыкли, что зомби – это должно быть страшно. То же касается призраков, каких-нибудь отвратительных мутантов, маньяков или демонов. Некоторые из нас привыкли настолько, что их уже не пугает, даже если из-за угла внезапно что-то выскочит. Но игра, построенная по логике сна, вынудит вас *привыкать заново*. В этом-то и вся соль. Мир, где привычная логика не работает, страшен сам по себе. Он вышибает из колеи, меняет сознание и заставляет познавать страх повторно.

СРЕДИ ПОСЛЕДНИХ ИГР,
созданных по логике сна, отмечу гениальные Bloodborne и The Evil Within. Миядзаки вдохновлялся Лавкрафтом, и это видно невооруженным взглядом. Миками – скорее Silent Hill и собственной крутостью. Обе игры – не страшные, пока не начинаешь понимать, насколько они близки к тому, что мы видим по ночам

Кодзима, кажется, в курсе. **P.T.**, игровой тизер отмененной **Silent Hills**, искусно балансирует на грани двух концепций: там, казалось бы, в привычный мир вторгается призрак извне, но на поверку оказывается, что и сам мир оттуда же.

Чтобы устроить аттракцион, гениальность не нужна. Нарисуйте игроку то, что вы видите каждый день (ну или слышите время от времени), и поселите туда монстров. Можно маньяка с гигантскими ножницами, а можно – тварь инопланетную. При должном старании и наличии таланта будет страшно до одури.

Но если вы нарисуете игроку принципиально новый мир с логикой сна, который не будет укладываться в привычную реальность, и *поселите монстров там* – произведение, вероятнее всего, станет культовым. При должном старании и наличии таланта, разумеется.

Однако, увы, такое произведение никогда не будет всемирно популярным. Большая часть людей не желает иметь с логикой сна ничего общего, не желает принимать вымышленный мир на веру и предпочитает первую концепцию, о которой говорил и в которой, собственно, и работает сам Клайв Баркер. Новый мир, принципиально отличающийся от нашего, – это всегда обучение. А у многих обучение само по себе вызывает страх. ■

СБЕЖАТЬ ЗА 60 МИНУТ

О КВЕСТРУМАХ И ПЕРФОРМАНСАХ

ЯНА ЛЯСНИКОВА

Если вам казалось, что путешествовать во времени и пространстве можно только с помощью видеоигр и собственного воображения, то вы неправы. Мы испытали на себе квест в реальности, побеседовали с представителями знаменитой «Клаустрофобии» о сути квеструмов и узнали, сколько стоит открыть собственный квест.

ВЫХОД ЕСТЬ!

Однажды ценители видеоигр решили, что хватит сидеть в обнимку с клавиатурой, и перенесли увлечение в реальный мир. Так появились квеструмы, или эскейп-румы.

Суть квеста в реальности – выбраться из комнаты, проявив смекалку. После того как за командой закроется дверь, у игроков будет шестьдесят минут, чтобы разгадать серию головоломок и открыть путь на волю. Не успели? Вас, конечно, выпустят, но придется прийти еще раз, если решение не дает вам покоя. Впрочем, во время прохождения вы можете попросить подсказку у оператора, наблюдающего за действиями игроков, – комната нашпигована видеокамерами и микрофонами.

В стенах эскейп-рума вас ждет поиск предметов и записок, открытие замков, магнитных и традиционных, решение головоломок в духе пятнашек – то есть все то, за что мы любим классические квесты 1990-х годов. Однако обвинить эскейп-румы в бездушном копировании геймплея нельзя, потому что подобная механика служит лишь базой, позволяющей игрокам приблизиться к героям любимых фильмов, книг и игр.

Диковинка, благодаря которой можно на час оказаться на месте любимого персонажа, довольно быстро обрела популярность и в 2013 году благодаря сети «Клаустрофобия» добралась до России. Правда, тогда это была не сеть, а всего два квеста в Москве: «Советская квартира» и «Психиатрическая больница». Сегодня же «Клаустрофобия» обосновалась в двадцати трех городах, а еще в двенадцати готовятся к открытию собственных эскейп-румов.

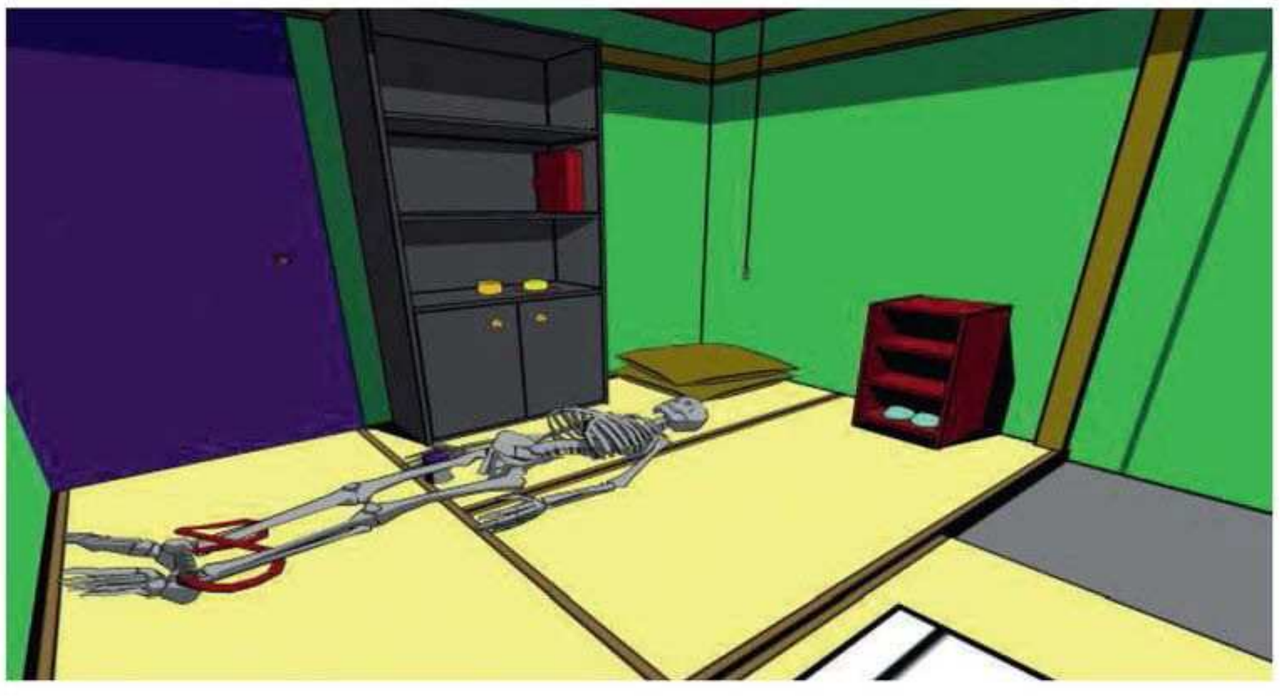
ОДНИМ ИЗ ВИРТУАЛЬНЫХ прообразов модного увлечения стала компьютерная игра Crimson Room

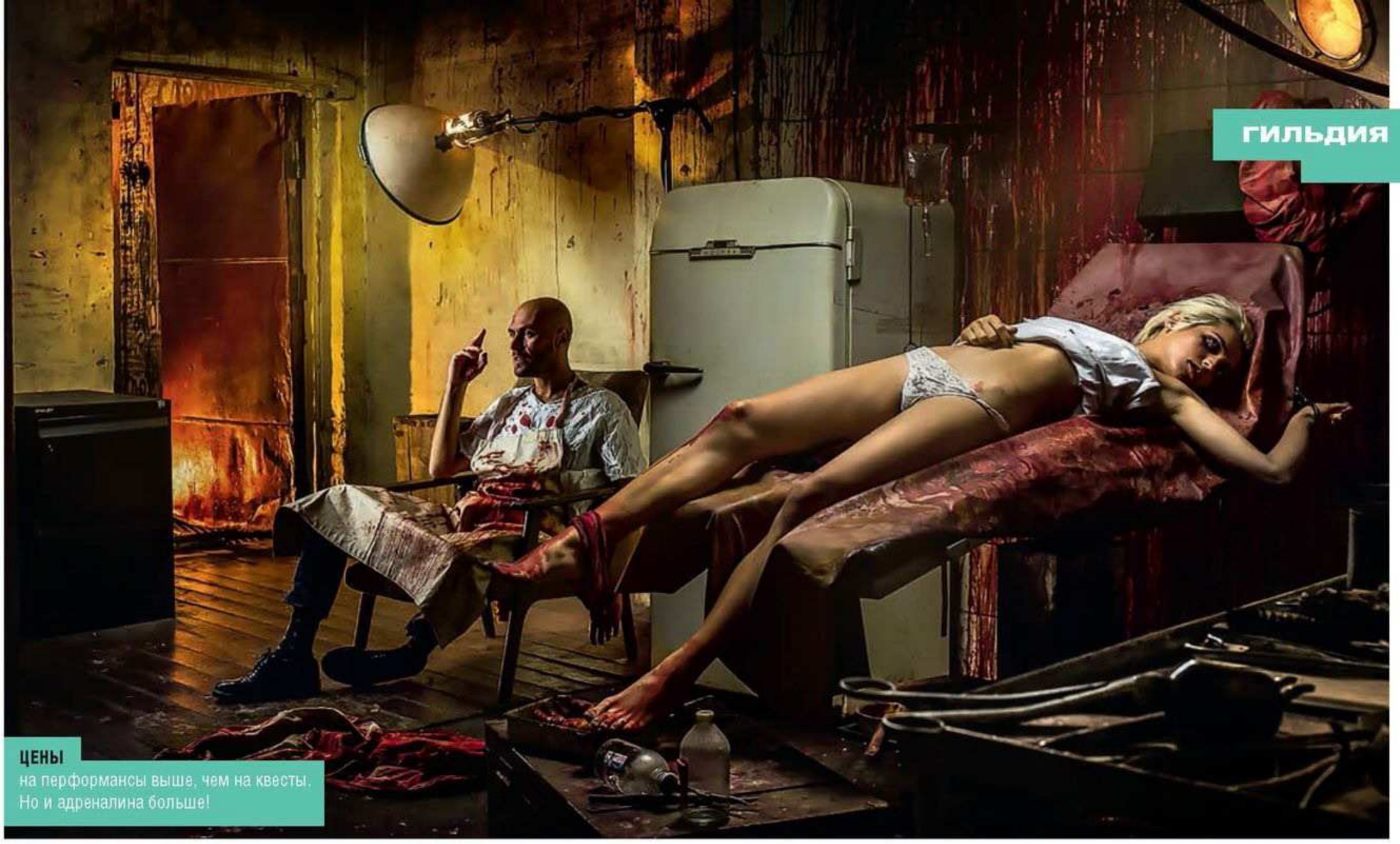
– В одном из интервью сооснователь «Клаустрофобии» Тимур Кадыров отметил, что в каждом регионе свои особенности. Так, в Азии пользуется спросом в первую очередь поиск хитроумно запрятанных предметов. Чего желает российская публика?

ТИМУР КАДЫРОВ, СООСНОВАТЕЛЬ «КЛАУСТРОФОБИИ»: Российская публика требовательна к качеству и глубине проработки сценариев. От этого зависит степень погружения. В «Клаустрофобию» игроки приходят за атмосферой и впечатлениями, не доступными в реальной жизни.

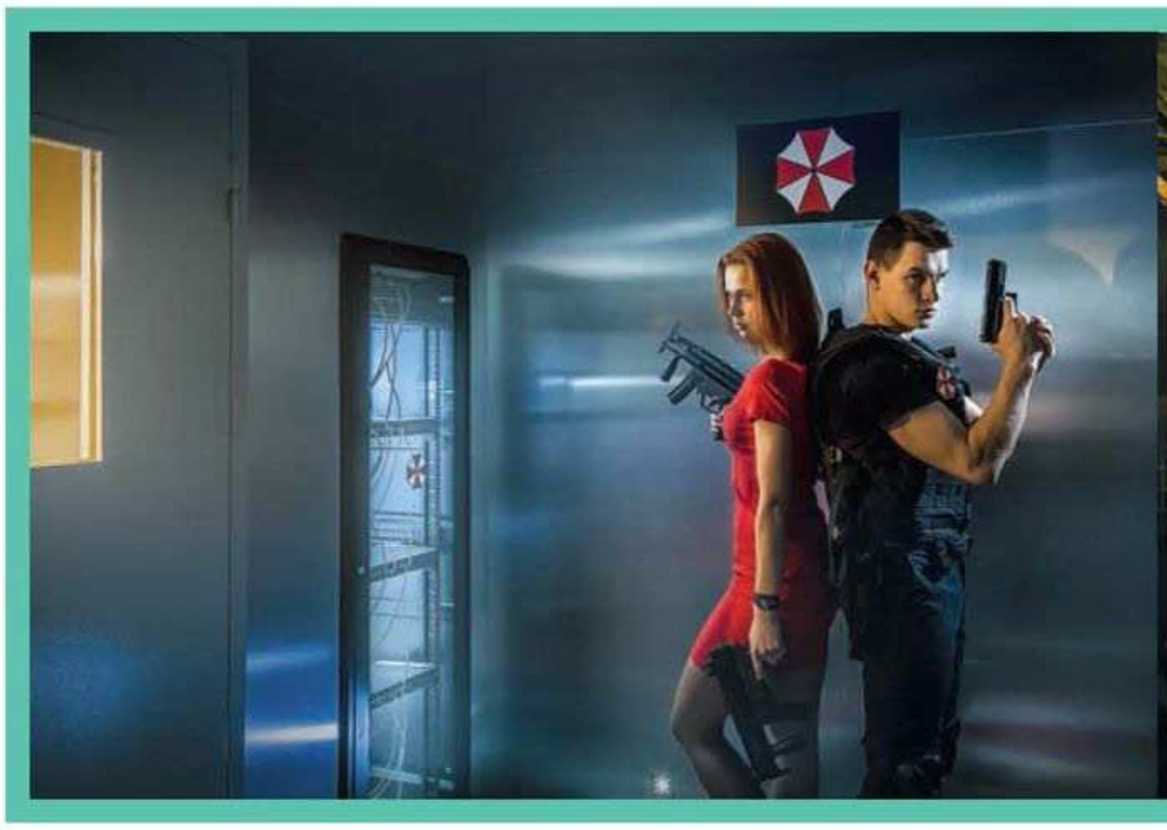
ПОД ВЫСОКИМ НАПРЯЖЕНИЕМ

Следом за квестами появился новый жанр игр в реальности – перформанс. Хотя это тот же эскейп-рум, разница в том, что головоломок в нем нет (или очень мало), а основное внимание уделяется взаимодействию с актерами и развитию сюжета. На общую реалистичность происходящего работают продуманные декорации.





ЦЕНЫ
на перформансы выше, чем на квесты. Но и адреналина больше!



В результате на первое место выходят не логика и трезвый расчет, а эмоциональные переживания. Поэтому и ситуации для перформансов разработчики выбирают такие, в которых чувства обостряются до предела, – катастрофы, ужасы, спецоперации.

При этом надо понимать, что игра может испугать даже самых психологически стойких людей. При общей канве сценарий в ходе игры может меняться в зависимости от пришедшей команды – опытные актеры, выкладываясь на полную, подстраиваются под поведение игроков.

– Человечество в массе своей всегда стремилось к хлебу и зрелищам. Нет опасений, что перформансы станут популярнее квестов, заточенных под логику?

«КЛАУСТРОФОБИЯ»: Нам не важно, какой из наших форматов окажется популярнее. Это не похожие друг на друга развлечения, рассчитанные на разные предпочтения. Квесты предполагают напряжение умственных способностей, а перформанс требует от игроков жажды новых впечатлений. При этом аудитории квестов и перформансов пересекаются на тридцать процентов.

ЦЕНИТЕЛЯМ «СТАЛКЕРА»

И все же квесты и перформансы – штука одноразовая хотя бы потому, что второй раз в одном и том же эскейп-руме будет скучно, если вы не намерены ставить рекорды. Стремясь создать концепцию, в которой игроки смогли бы стать соавторами игры, «Клаустрофобия» основала проект «МСК 2048».

ПАРАДОКС КВЕСТРУМОВ: ты прекрасно понимаешь, что все вокруг – часть игры. Но атмосфера настолько правдоподобная, что в роль вживаешься за считанные минуты, даже мыслить начинаешь как-то иначе

КАК И В ЛЮБОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЕ, в «МСК 2048» придется развивать персонажа, тратить деньги с умом и следить за своей репутацией

Это старая добрая, рассчитанная на два часа ролевка в духе **Fallout**, «**Метро 2033**» и прочих игр в постапокалиптическом мире. Выполнять задания или нет, просто наблюдать за происходящим, потягивая коктейль, или выбирать сторону в нешуточном конфликте интересов – решает сам игрок, и от его действий зависит, в какую сторону качнется чаша весов.

Кстати, концовок шесть. Размер локации – 1500 квадратных метров. Это, если что, сорок одна среднестатистическая однокомнатная квартира! Одновременно могут играть сорок человек (им необязательно быть знакомыми между собой до начала представления).

И в то же время открытый мир «МСК 2048» – явление скорее глобально-театральное, нежели просто легкое развлечение на один вечер, поэтому у руля встал перспективный режиссер Александр Созонов.

– Как началось сотрудничество с Созоновым?

СТАНИСЛАВ АКИМОВ И АЛЕКСАНДР БАЛАБА, АВТОРЫ И ПРОДЮСЕРЫ «МСК 2048»: Работа над концепцией проекта в какой-то момент привела нас к пониманию того, что «МСК 2048» находится в культурной сфере, граничащей с современным театром.

Для полноценной и убедительной реализации игрового мира нужны талантливые актеры, способные к бесконечной импровизации и без профессиональной сценической постановки.

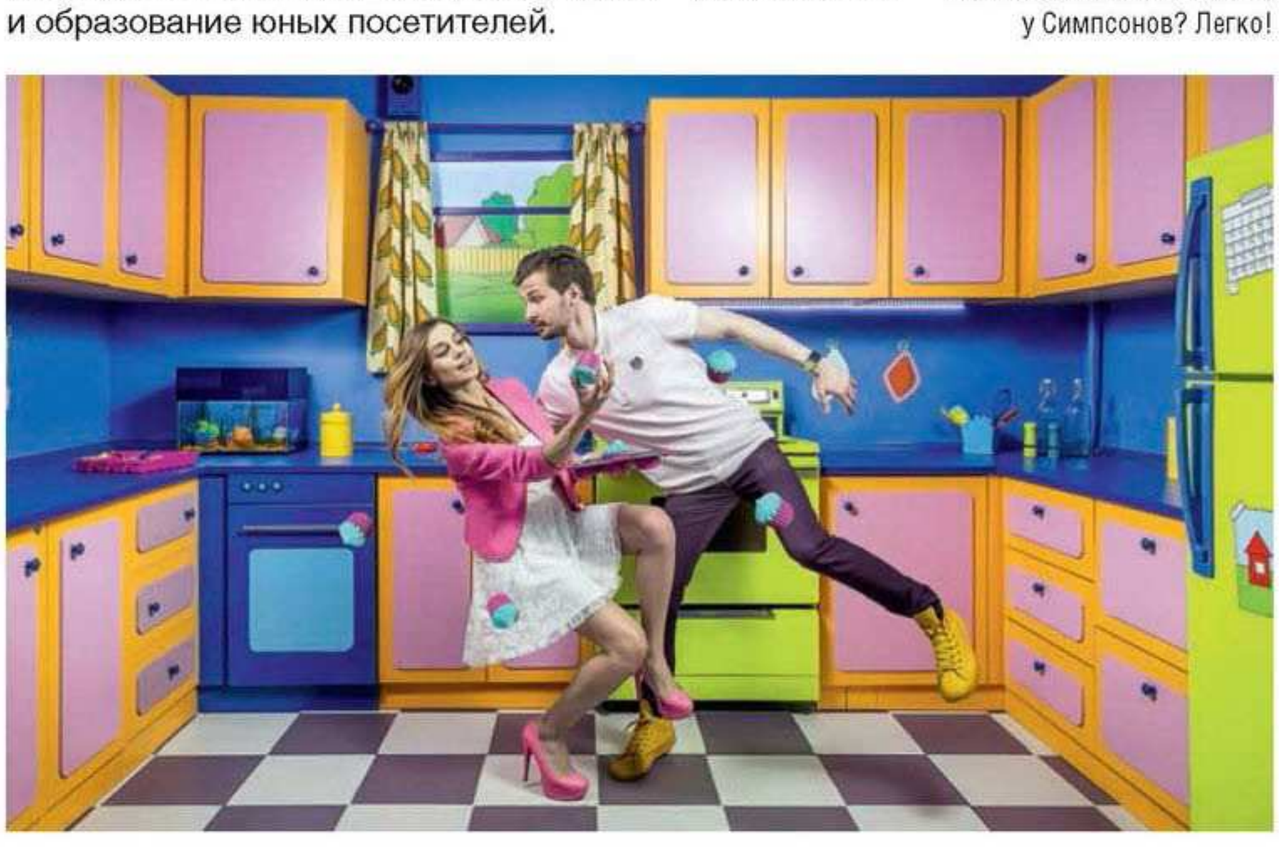
Поскольку опыта в этой области у нас не было, мы пригласили режиссера Александра Созонова, набившего руку в разного рода театральных экспериментах, в том числе в жанре променад-театра. Мы хотели, чтобы играть в «МСК 2048» было интересно не только хардкорным фанатам квестов и ролевых игр, но и широкой аудитории, интересующейся свежими тенденциями современной культуры и развлекательной индустрии.

У нас уже успели поиграть известные театральные критики, и все они единодушно признали, что «МСК 2048» не просто аттракцион, а настоящий культурный феномен, заставляющий игроков задуматься и по-иному взглянуть на окружающую действительность.

СТРАСТИ ПО ДВУХМЕРНЫМ ИГРАМ

Не меньшую площадь займет и парк развлечений для всей семьи в московском ТЦ «Авиапарк», открывающийся 16 апреля. Проект объединит под одной крышей эскейп-румы для взрослых и три квеста для детей. Последние выполняют сразу две задачи – развлечение и образование юных посетителей.

ПРИХОДИТЬ
лучше минут за пятнадцать до начала игры, чтобы успеть настроиться на нужный лад и выслушать наставления оператора квеста



ДЛЯ КВЕСТРУМОВ
нет ничего невозможного. Мечтали побывать в гостях у Симпсонов? Легко!

Вдобавок заядлых квестоманов ждут перформанс «Ограбление банка» на территории в триста квадратных метров и квест «Хоккей», охватывающий сразу три исторические эпохи этой игры. Квест спортивный, но, чтобы получить попытку забросить шайбу, придется решить головоломку.

Кроме того, в «Авиапарке» откроется совершенно новое направление «Аркада». Адаптировав механики классических игр, «Клаустрофобия» создала двадцать аттракционов, по пять на маршрут, пройти который команда должна за пятнадцать минут, используя всю свою ловкость и сноровку.

Ваш личный рекорд попадет в таблицу достижений, так что у вас появится дополнительный стимул пройти маршрут еще раз, чтобы оказаться на вершине пьедестала. Впрочем, как уверяют авторы «Аркады», особой физической подготовки или экипировки тут не требуется.

– *Предположим, я хочу сделать квестовую комнату. Что делать и какой бюджет? Как вообще создаются квесты?*

«КЛАУСТРОФОБИЯ»: В первую очередь нужно выбрать город, где вы хотите открыть квест, далее заключить договор и получить комплект гайдлайнов, описывающих весь процесс создания квеста – от выбора помещения и написания сценария до использования тех или иных загадок и материалов в квесте.

Дальше наши сценаристы помогут написать сценарий, отдел качества проверит помещение и адаптирует сценарий, аккаунты помогут протестировать игры, маркетинговый отдел сформирует медиаплан и предоставит нужные материалы. Спустя три-четыре месяца вы откроете свой первый квест. Ориентировочный бюджет одного квеста, в зависимости от региона, – от 1,5 до 4 млн рублей. Цена франшизы в России зависит от количества партнеров «Клаустрофобии» в городе и начинается от 125 000 рублей.

В ПОИСКАХ СВЯТОГО ГРААЛЯ

Конечно, прежде чем писать про квеструмы, мы опробовали один такой сами. Вопрос, куда пойти в первый раз, даже не стоял. Конечно, к первопроходцам и,

ПОДАЕМ ИДЕЮ:
почему бы не провести неформальную встречу выпускников в «МСК 2048»?

ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ, чтобы крупномасштабные проекты, подобные парку развлечений и «МСК 2048», добрались и до регионов, но все зависит от того, как их встретит московская публика

ЭСКЕЙП-РУМ действительно похож на своего компьютерного прародителя, особенно когда пробуешь применить к предмету неподходящие вещи...

конечно, на квест: логика – наше всё! Настроение накануне было какое-то таинственно-возвышенное, можно даже сказать, тамплиерско-ассасинское, поэтому мы, не колеблясь, забронировали ни много ни мало квестовый Ватикан.

Началось все с инструктажа. Улыбчивый оператор объяснил, что применять силу не нужно, и предупредил, что предыдущая команда умудрилась выломать магнитный замок. Мы хихикали, слушая про технику безопасности для детей младшего школьного возраста, а потом – когда нас впустили в католический храм и дверь захлопнулась – стало не до смеха.

Издалека доносилось пение церковного хора. На стенах мерцали отблески свечей. Эхо голосов отражалось от украшенного фресками сводчатого потолка. Пахло ладаном. Или это только почудилось? В определенный момент понадобилось зажечь свечи в правильном порядке.

И тут начались трудности. Мы уж было решили, что никогда не выберемся: свечи зажигались и гасли от постукивания по алтарю. Минуты бежали, а мы вчетвером долбили по столешнице и никак не могли выявить закономерность.

И тут, словно глас с небес, раздался голос оператора: «Зажигать свечи можно и более традиционным способом». Мы замерли. Потом кто-то из нас дунул на свечу, и та (ну кто бы мог подумать!) вспыхнула. Уже в другом помещении я, как истинный халк, отодрала от стены наручник, но мои спутники-инженеры быстро прикрепили его на место...

Постоянное ощущение неумолимого течения времени побуждает лихорадочно искать варианты, и даже совершенно бредовые уже кажутся жизнеспособными. В итоге мы вступили в древний орден, раскрыли его тайны и спасли мир за 42 минуты и 17 секунд.

– Что, если игрок действует не по сценарию или попросту не вполне справляется? Можно ли провалить квест или перформанс?

«КЛАУСТРОФОБИЯ»: Оператор перформанса – это почти режиссер, который постоянно наблюдает за ходом игры и направляет развитие событий, отдавая актерам команды. А оператор в квесте следит за прохождением и при необходимости дает игрокам подсказки. Кроме того, в некоторых квестах заранее могут выставить легкий или сложный уровень прохождения: например, в «Стимпанк: Дирижабль». А в квесте «Это Вьетнам, детка» можно провалить главную задачу и лишить себя возможности двигаться дальше, но об этом вам скажут заранее. ■

ЗА КОРОЛЯ!

СОЗДАТЕЛИ KINGDOM COME: DELIVERANCE ОБ ИСКУССТВЕ ФЕХТОВАНИЯ И КРУЖКЕ ХОРОШЕГО ПИВА

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

3 марта в открытый доступ вышла бета-версия **Kingdom Come: Deliverance**, которая уже успела заслужить негласный статус чешской «Готики». Мы уже общались с разработчиками игры в сентябре позапрошлого года, но такое событие определенно не могли пропустить.

Поэтому одними из первых в России мы посмотрели бету игры вживую, а заодно побеседовали с PR-руководителем проекта Миленой Коленшич и директором по развитию в России Антоном Равиным о том, что же произошло с игрой за это время.

ОБ ИСТОРИЧЕСКОМ РЕАЛИЗМЕ

События Kingdom Come: Deliverance происходят в 1403 году в Богемии, одном из самых богатых регионов страны на тот момент. Его Императорское Величество Карл IV умирает и оставляет двух наследников: старшему, Вацлаву, достается престол Богемии, в то время как его единокровный брат Сигизмунд становится королем Венгрии.

К собственному несчастью, Вацлав был большим любителем покутить и оторваться на деньги из казны, за что и получил неодобрение со стороны аристократии. Этим воспользовался Сигизмунд, который похитил и запер его в тюрьму, а сам вторгся в Богемию и начал грабить, убивать и разорять узурпированные земли. Достаточно типичная история для тех времен, стоит заметить.

В нашей команде работает профессиональный историк, к тому же мы регулярно консультируемся с одним чешским университетом на предмет правильности описываемых в игре событий. Но исторический реализм Kingdom Come: Deliverance

ОБЫЧНЫЕ БОЙЦЫ идут пешком, представители более богатого сословия едут верхом. Обратите внимание и на разницу в качестве доспехов

БЛАГОДАРЯ маскировке можно будет подслушивать порой важные разговоры, а также проникать в форты бандитов. Только не стоит подходить слишком близко к разбойникам, иначе вас вмиг вычислят

ВСЕГДА МОЖНО ПОЛУЧИТЬ нужное нам силой. В конце концов, ни одна уважающая себя таверна не обходится без хорошей драки

не ограничивается сюжетом, он работает во всем, начиная с достоверности фехтования и заканчивая топографическим соответствием местности. Карта основана на картах того времени; естественно, ни о какой процедурной генерации и говорить не приходится, весь ландшафт сделан руками. Вот этот замок, например, все еще стоит на территории Богемии, а этот каменный мост по пути в шахты был построен еще чуть ли не в римские времена. И, разумеется, его тоже можно найти в реальности.

О ГЕРОЯХ С ИМЕНЕМ И ЛИЦОМ

Главным героем Kingdom Come: Deliverance становится Генрих, молодой сын кузнеца, семью которого жестоко убили, в то время как Генрих малодушно сбежал. Теперь он корит себя и хочет хотя бы частично искупить вину, вступив в местное ополчение и встав на борьбу с новоявленным тираном.

Имя и внешность героя поменять нельзя, и это неслучайно – мы хотели рассказать историю конкретного человека, а не абстрактного персонажа. Обычного, может быть, не самого лучшего человека, который пытается стать героем. Более того, сейчас мы ведем переговоры с одним известным актером, который, возможно, подарит Генриху свои лицо и голос.

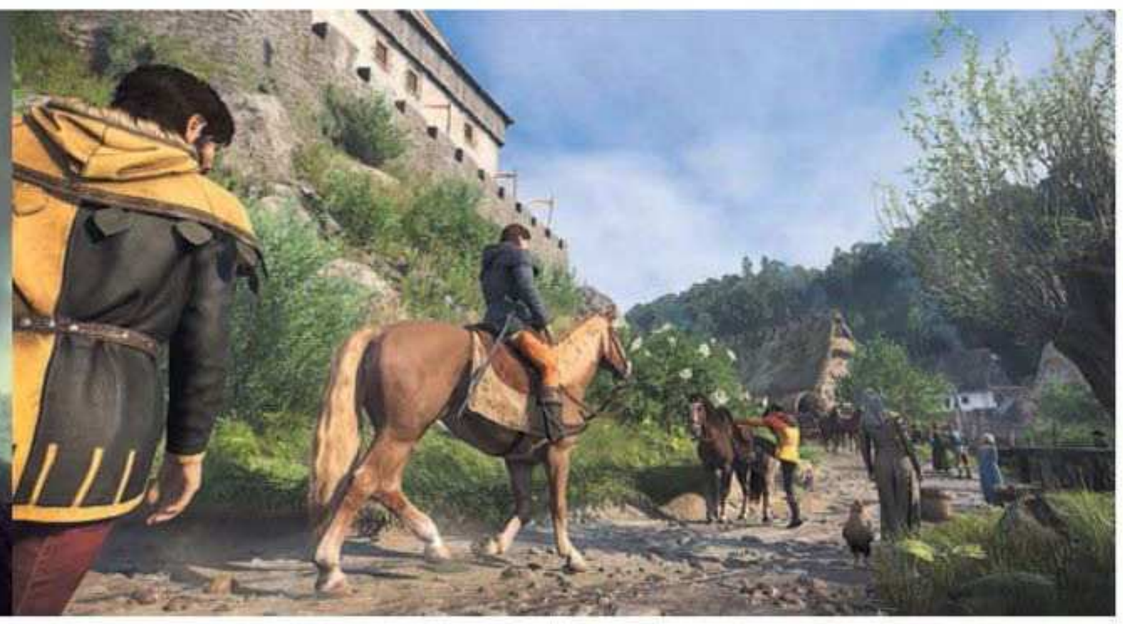
Для всех персонажей, от жителей деревни и до разбойников, мы старались подобрать характерную средневековую внешность. Нередко в качестве моделей брались друзья или сотрудники компании: так, пес-спутник главного героя срисован с домашнего питомца основателя студии Даниэля Вавры, а один из бандитов центрального квеста бета-версии получил внешность сотрудника компании. Правда, сам он думал, что будет хотя бы лордом, но в итоге не обиделся.

О ВЫБОРАХ МОРАЛЬНЫХ И СЮЖЕТНЫХ

Мы хотели ввести в игру систему морального выбора, но не в виде диалогов, как это часто встречается в современных играх, а за счет непосредственных действий игрока. Хотите – ведите себя примерно и по возможности мирно (полностью без убийств все же не обойтись), а хотите – превратите Генриха в кровавого маньяка и вырезайте одну деревню за другой.

Система репутации работает как в **Fallout 2**: в одной деревне можно быть героем, а в другой прослыть преступником. Такая высокая степень свободы, кстати говоря, объясняет полное отсутствие в игре детей. Думаю, сами понимаете, в противном случае жалоб со стороны разных правозащитных организаций было бы не избежать. (Примечание автора: домашних куриц убивать тоже нельзя. Мы специально попробовали).

ПОРОЙ игра рисует воистину фантастические пейзажи. Обратите внимание на то, как проработаны тени на картинке



ИНТЕРЕСНО, КАК БУДУТ РЕАЛИЗОВАНЫ масштабные битвы стенка на стенку или штурм крепостей. Похожая история в Mount & Blade выглядела немного неловко

ОБЫЧНАЯ ДЕРЕВЕНСКАЯ жизнь – женщины идут по воду, мужчины седлают лошадей. Мы можем мирно пообщаться, либо махом нарушить идиллию и получить по голове

Свобода действий работает и в квестах, причем как центральных, так и второстепенных. Каждый из них имеет несколько путей решения, от очевидных до совершенно неожиданных. К примеру, по ходу истории нам надо найти одного разбойника, шайку которого вырезают одного за другим. Можно попытаться отыскать его отца на окраине деревни и расспросить, можно обсудить его с владельцем трактира, завсегдатаем которого он был (хотя еще не факт, что владелец согласится с нами общаться).

А если поговорить с деревенскими жителями, то довольно быстро выяснится, что бандит любил встречаться с местной девушкой легкого поведения. Может, стоит допросить ее? В конце концов, можно просто отправиться в леса и прочесывать их, надеясь наткнуться на его логово. Правда, такой вариант чреват – леса у нас огромные, заблудиться в них можно даже с картой, а бандита ищем не только мы. И если отложить квест и заняться другими делами, то, вполне возможно, по возвращении мы найдем цель наших поисков в несколько неживом состоянии.

ОБ АТМОСФЕРЕ И МУЗЫКЕ

У каждого персонажа в Kingdom Come: Deliverance есть свой распорядок дня, а также потребность в еде и сне. Вот этот рыбак сейчас рубит дрова, после пойдет ставить сети, а затем, скорее всего, пообедает или обсудит с кем-нибудь последние новости. Да, каждый населенный пункт в нашей игре – это взаимосвязанный социум, и ваши поступки нередко влияют на него в целом.

Например, если мы сейчас найдем кузнеца и украдем у него молот, то он не сможет работать. Это влияние наших действий на короткой дистанции, но что будет дальше? Скорее всего, в этой деревне мы больше не сможем делать себе доспехи. Может статься, кузнец, не имея возможности заниматься рутинными делами, отправится в трактир и сопьется, а потом вообще начнет дебоширить. Вывод? Не стоит красть молот у кузнеца.

На атмосферу работают и погодные условия, причем мы не стали ограничиваться обычной сменой времен суток. Наши программисты написали хитрый алгоритм, который создает случайные погодные эффекты и, грубо говоря, меняет освещение и обсчитывает отражение солнца в зависимости от дождя и других явлений. Получилось, как видите, весьма эффектно (в этот момент солнце на экране скрывается набегающими тучами и начинает накрапывать дождь).

Несмотря на то, что игра выйдет как на PC, так и на консолях, мы не стали урезать графику ради оптимизации для всех платформ, как делают сейчас некоторые разработчики. Даже на средних настройках игра будет смотреться хорошо, но мы не хотим искусственно ограничивать игроков с мощными персональными машинами.

Что же касается музыки, то тут мы решили не останавливаться на славянских мотивах, как это было в третьем «Ведьмаке», а сделали выбор в пользу оркестрового саундтре-

ПРОТИВНИКИ НА АРЕНЕ порой заставляют попотеть, но такой уровень подготовки и качественные доспехи может позволить себе далеко не каждый встречный

ка с оттенками того времени. Сам саундтрек будет записываться в Пражской филармонии, причем специально для **Kingdom Come: Deliverance** наши композиторы придумали систему адаптивной музыки.

Обычно в играх при переходе из локации в локацию одна музыкальная тема сменяется другой, что порой звучит несколько коряво (например, если вы вышли из глухого леса к большому городу). В Kingdom Come для каждой такой смены написан короткий музыкальный переход, который тонально объединяет музыкальные темы обеих локаций и звучит намного гармоничнее простого переключения.

О БОЕВОЙ СИСТЕМЕ

Скажем честно, боевая система – это наша отдельная гордость. Наши разработчики проштудировали массу исторических трактатов о ведении боя, кроме того, мы много консультировались с профессионалами исторического фехтования. Из холодного оружия в игре есть одноручные и двуручные мечи, копья, алебарды и булавы, а также щиты. От ведения боя с оружием в обеих руках пришлось отказаться – это смотрится эффектно, но в реальности совершенно не работает.

Удар наносится по одному из шести направлений (пять боковых ударов и тычок), при этом направление удара можно менять прямо перед его нанесением и тем самым обманывать врагов. Урон выражен не абстрактными цифрами, а честно обсчитывается по всем физическим и анатомическим законам: если вы ударили в руку, то и повреждена будет рука, а не противник в целом.

Естественно, любой удар можно блокировать или контратаковать (контратака у нас похожа на аналогичную в серии **Dark Souls**), причем контратакованный удар может быть обратно контратакован. В результате дуэль с опытным соперником со стороны может смотреться довольно скупо, в то время как сами противники успевают провести много незаметных для наблюдателя попыток атак и блоков. В общем-то, все как в жизни.

На стиль боя влияет и надетая броня, которая имеет свои характеристики, в первую очередь весовые. Никто не запрещает игроку низкого уровня надеть крутую броню, если он ее сможет найти, – проблема в том, что он вряд ли сможет в ней нормально передвигаться, не говоря уже о ведении боя. Броня работает в многослойном режиме: на рубаху надевается кожаная рубашка, сверху – кольчуга, а на нее можно нацепить пластинчатый доспех. Количество таких

СЛЕВА – часть средневековой постройки, справа – модель из игры. Если бы не забор от туристов, отличить было бы непросто

слоев может достигать пяти. Впрочем, при желании игрок может надеть доспех и на голое тело, но полезный эффект от него будет небольшой.

О МОДЕ И АЛХИМИИ

Одежда влияет не только на ваши характеристики в сражении, но и в мирное время. Среди параметров героя присутствует «харизма», которая во многом зависит как раз таки от его внешнего вида. Надели красивую рубаху и пижонскую шляпу с пером? Жители будут рады с вами поболтать и, возможно, рассказать что-нибудь интересное. Заляпали жилет кровью, а кольчуга вся во вмятинах? Вероятнее всего, люди начнут от вас шарахаться, а стражники будут подозрительно коситься.

На сговорчивость окружающих влияет и навык красноречия. Прокачка любых способностей, будь то стрельба из лука или умение разговаривать, происходит как в **Skyrim**: чем чаще вы используете навык, тем круче в нем вы становитесь. Так что если кто-то из нужных вам персонажей не хочет идти на контакт – попробуйте погулять по округе и пообщаться с людьми.

Мы сознательно не стали включать в игру магию, все-таки мы создаем предельно реалистичный проект. То же касается и различных гильдий, хотя по сюжету игры вы сможете присягнуть на верность одному лорду. Тем не менее мы добавили охоту на диких животных и систему крафта (о которой, правда, еще рано говорить и которая не будет включена в бета-версию), а также алхимию.

Алхимия будет смесью медицины и химии: вы не сможете создавать «волшебные зелья», которые моментально вылечат персонажа или дадут ему сверхъестественные способности. Но если вы соберете букет полезных трав, то вполне можете сварить из них лечебную мазь или, наоборот, отраву. Кстати, такой рукодельный яд может сильно облегчить прохождение одной из миссий в бете.

О ВЫХОДЕ ИГРЫ, VR И БУДУЩЕМ КОМПАНИИ

Мы задумывались о выпуске игры на устройствах виртуальной реальности, но пока

не пришли к однозначному ответу. С одной стороны, игра на них смотрится неплохо, а сами VR-шлемы и очки будут очень популярны в ближайшие годы. С другой – лучшие игры, выходящие (и выходившие) для таких устройств, разрабатывались конкретно под них. Это связано не с качеством игр, а с особенностями, которые должны закладываться в проект еще на стадии разработки и которые в корне меняют игровую механику.

До конца не ясно, будут ли включены в финальную версию игры и бои на лошадях. У нас есть все инструменты для этого, но при имеющейся боевой системе и системе маскировки (а в игре есть и такая) мы опасаемся, что этот функционал просто-напросто окажется излишним.

Мы пока не готовы обсуждать конкретные сроки выхода игры – тут все зависит от издателя, кроме того, нам бы не хотелось давать громкие обещания, которые мы могли бы потом не выполнить. Скажем только, что игра точно выходит и на персональных компьютерах, и на консолях.

■■■

Говорить о будущем самой Warhorse Studios тоже пока рано, все напрямую зависит от успеха Kingdom Come: Deliverance и реакции игроков. Мы проделали большой путь

ТАКИМ ВЫ УВИДИТЕ ГЕНРИХА в бете, но к выходу игры его внешность может радикально измениться

от компании, основанной двумя людьми в пабе за кружкой пива (а так и родилась идея проекта, в общении между текущим исполнительным продюсером и креативным дизайнером), до студии в сто человек.

На каком-то этапе Kingdom Come: Deliverance чуть не оказалась на грани закрытия из-за мобильных игр. Инвесторы не хотели выделять деньги под такой большой проект, считая, что будущее рынка за социальными «фермами» и мобильными платформами. Как показало время, они оказались очень не правы (общение с инвесторами происходило в 2010-2011 г.), а нас спасли наши потенциальные игроки, поддержав проект на «Кикстартере». За что им большое спасибо!

Но последующие наши проекты, если таковые будут, мы планируем делать своими силами, без привлечения краудфандинга. ■

ЧТО? Новая игра от Epic Games
ГДЕ? Лондон

ВЫШЕ НЕБА

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ PARAGON

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

В 2016 году обещано подозрительно много мультиплеерных боевиков с героями вместо классов. Gearbox делают **Battleborn**, команда Клиффа Блежински – **LawBreakers**, а у Blizzard, само собой, **Overwatch**. Еще есть **Gigantic** от Motiga, **Paladins** от Hi-Rez...

Словом, недаром говорят, что история движется по спирали. В самом конце девяностых на рынке творилось примерно то же самое: кроме общеизвестных **Quake 3** и **Unreal Tournament**, появилась целая прорва сетевых боевиков типа **Nerf Arena Blast**, в которые даже какое-то время играли. А потом забыли.

Теперь же лихорадит игры, которые решили объединить под вывеской «MOBA». Впрочем, **Paragon** от Epic Games все же стоит немного особняком.

БЕЛАЯ ВОРОНА

Это не шутер с элементами MOBA, это та самая MOBA и есть. Одна большая карта, три дорожки, бегущие по ним крипы, башни, ингибиторы, и с каждой стороны – по пять героев, пытающихся склонить чашу весов на свою сторону. Стрелять можно только на определенное расстояние – слишком далеким целям просто не причиняется урон. И сама стрельба

ПОНЯТИЕ «ДЖУНГЛИ» разработчики воспринимают буквально. Растительность тут ну просто очень густая

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЛИНИЯ с видом на вражескую базу. Тут без сюрпризов – на пути две башни и один ингибитор

здесь медленная, с «перезарядкой», а не как в чистокровных боевиках.

Но вы сами смотрите на все из-за спины героя и стреляете через прицел. Бегаете с помощью **WASD** или стика геймпада и не можете глянуть за спину, не оборачиваясь. Вы видите то, что видит ваш герой, и никак иначе.

Как в это играют, легко представит себе любой, кто хоть раз видел **Smite**. Однако в Smite все действие происходит в одной плоскости: вы можете повернуть вправо, можете повернуть влево, но вверх и вниз – никогда. Даже если герой взлетает, игра просто выносит его на отдельный план мироздания, недосягаемый для других.

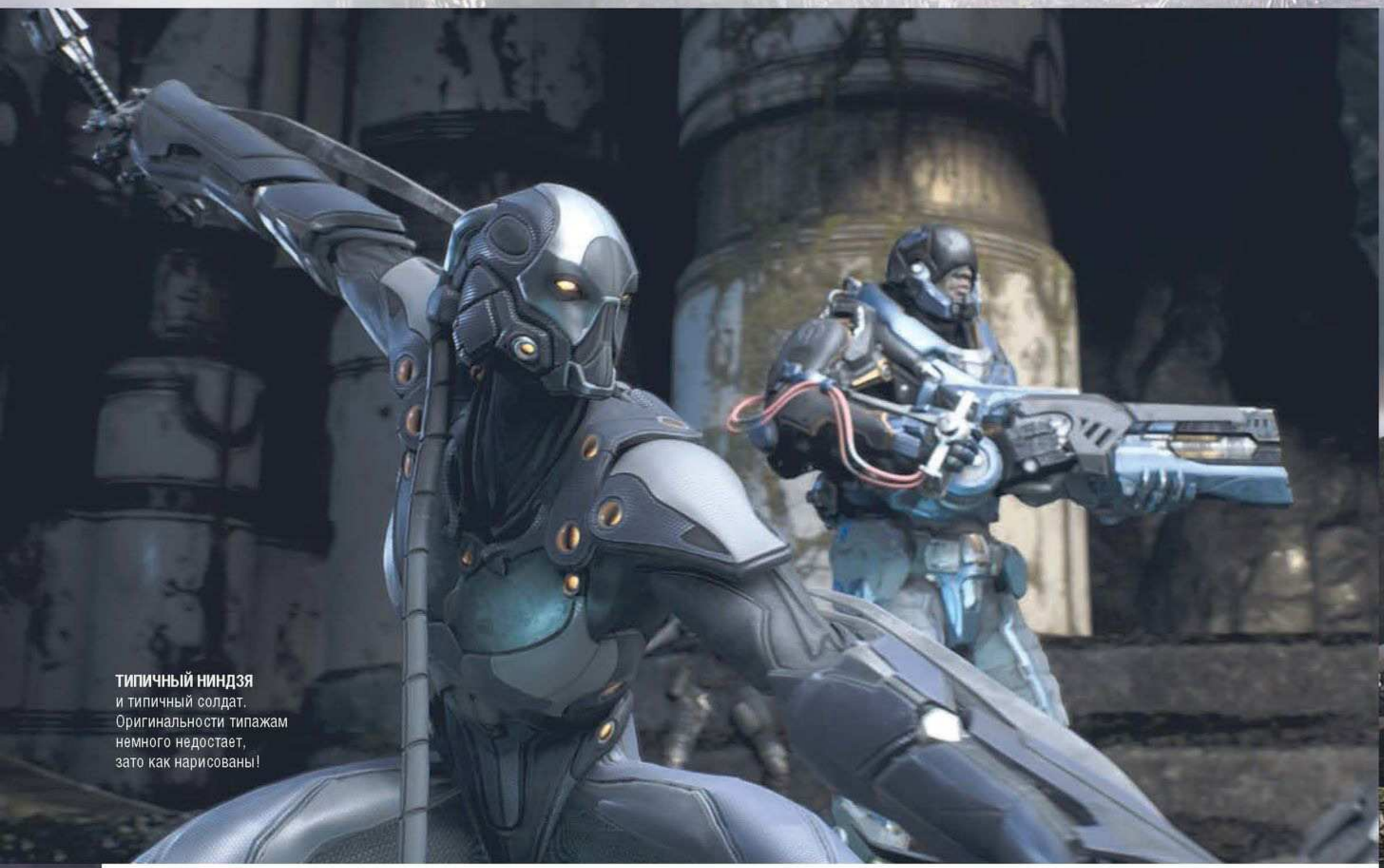
Paragon же смело пользуется своей трехмерностью, и это ощутимо влияет на тактику. На зазевавшегося противника можно прыгнуть сверху. Если умения позволяют залететь на уступ – это поможет удрать от преследователей. А прямо посередине левой линии есть холмик, и тот, кто займет его первым, получит преимущество. Сверху и видно лучше, и отступать, если что, проще.

Прочие игровые фишки касаются развития героев. Помимо обычных умений, открывающихся по мере роста уровня, есть параллельная шкала «карточных очков». На них покупаются карты из колоды, заготовленной перед партией. Обычно она состоит из всяческих усилений, и чем они мощнее, тем дороже карты.

Забив колоду дешевыми усилениями, вы быстро займете ими все ячейки и не сможете развиваться дальше. Набрав слишком дорогих, рискуете не дожить до момента, когда сможете все это купить. К тому же вы сами решаете, что именно усиливать – урон, скажем, или скорость восстановления здоровья или маны.

По сути, вы сами определяете ассортимент того, во что будете «одевать» героя по ходу игры, вдобавок к вещам, продающимся в магазине. Это должно помочь тоньше откалибровать специализацию: обеспечив танку толстую броню, вы сделаете его крепче, но с картами на урон он будет еще и мощно бить. Что и в каком порядке применять – дело ваше, так что можно намешать в колоду разных карт и выбирать по обстоятельствам.

Система эта гибче, чем руны в **League of Legends** (эффекты от карт сильнее, но активировать их сразу не получится), и заставляет поломать голову перед каждым матчем. Да и колоду надо еще собирать: покупать или выбивать трофейные карты, искать редкие и эпические… словом, удовлетворять свою страсть коллекционера – во всяком случае, пока интернет не заполонят руководства по оптимальному



ТИПИЧНЫЙ НИНДЗЯ и типичный солдат. Оригинальности типажам немного недостает, зато как нарисованы!

развитию. Если обнаружится некий универсальный набор карт, вся затея рискует пойти псу под хвост.

НЕРЕАЛЬНЫЕ КРАСОТЫ

Другой своей особенностью Paragon обязан движку. Это наглядная демонстрация того, на что способен Unreal Engine 4. Что ж, Quake 3 тоже некогда позиционировалась как презентация нового движка.

Paragon прекрасна со всех сторон, и она действительно выглядит так, как на скриншотах. Положение обязывает: если сама Epic не выжмет из своего движка все, что можно (технологии – значительная часть их бизнеса), то кто же его у них возьмет?

Утрируем, конечно, но даунгрейд графики, на который пришлось идти, например, Ubisoft с **Watch_Dogs** и **The Division**, – это последнее, чего стоит ожидать. Куда интереснее увидеть, как Paragon поведет себя на слабых системах.

Футуристический мир игры напоминает старый трехмерный мультсериал «Планета монстров»: каменные люди, металлические люди, роботы, скафандры, энергетические луки... А еще здесь все очень большое: исполинские кручи, величественные постройки на базах, столетние деревья и буйные зеленые заросли.

Тяга к гигантизму особенно заметна при игре за героиню поддержки Мюриэль (Muriel), умеющую мгновенно перемещаться и накрывать щитом союзника на любом

ЩИТ ЭТОМУ ГЕРОЮ нужен скорее для атаки, чем для защиты. Лупит он им будь здоров

конце карты. Но она не телепортируется к нему, а ракетой взмывает ввысь, позволяя окинуть взглядом окрестности, после чего коршуном падает вниз. Еще и сопернику на нервы действует.

Персонажей пока чуть больше десятка, но к релизу наверняка станет больше. Типажи привычные. Скажем, Сталь (Steel) – типичный танк со щитом. Выдерживает большой урон, бодается с разгону, его ультимативное умение – прыгнуть сверху, оглушая всех в радиусе действия. Твинбласт (Twinblast) – стрелок с двумя пистолетами, перекатами и гранатами. Каллари (Kallari) – ниндзя, предпочитающий ближний бой. Грукс (Grux) – танк с возможностью бесконечно набирать здоровье за счет убитых бойцов.

Есть тут и маги с приставкой «техно». Я почти все бои провел за девицу по имени Гаджет (Gadget), которую явно создавали с мыслями о диснеевской Гаечке. Она полагается не на силу выстрела, а на хитрые устройства вроде парящего над полем боя дрона, бьющего по площади, или энергетических ворот, ускоряющих союзных крипов.

ЧТО-ТО ПОДСКАЗЫВАЕТ, что огромная каменюка из портала – чье-то ультимативное умение. Но на самом деле нет. Это обычный навык Гидеона

ХОМЯК В СКАФАНДРЕ против синекожего громилы. На мелочь под ногами внимания можно не обращать

Даже огромному курящему хомяку в экзоскелете тут нашлось место. А вот кого в игре не оказалось, по крайней мере пока, так это лекарей. В лучшем случае на вас повесят щит (ранения тут чаще предотвращают, чем залечивают) или ускорят вашу регенерацию. Но полноценно лечиться можно только на базе или с помощью зелий. Это само по себе здорово влияет на игровой процесс, вынуждая чаще уходить с линии. Правда, вернуться на нее можно сравнительно быстро: у каждого героя есть travel mode, примерно аналогичный ездовым животным и транспорту из **Heroes of the Storm**. Потратив пару мгновений, герой резко увеличивает свою скорость – до первого выстрела или любого урона. И, кстати, в отличие от HotS, здесь можно «седлать лошадку» прямо на ходу.

ЧТО ГЛАВНОЕ В MOBA

В той версии, что показывали прессе, бои длились примерно по часу, под конец превращаясь в ожидание того, кто первым сделает ошибку и подставится. Но разработчики сознают, что по нынешним меркам это долго, и хотят добиться средней продолжительности матча примерно в тридцать минут.

Баланс еще будут перекраивать, меняя и разбросанные по карте усиления, и цифры урона, а может, даже устои захотят пошатнуть. В текущей версии по-прежнему нужно наносить монстрам последний удар, чтобы получить вчетверо больше опыта; сохранится ли эта механика в релизной версии (все же некоторые игроки избалованы Heroes of the Storm, где добивать никого не нужно), не известно. Может, и медики появятся. Выход игры расплывчато назначен на 2016 год, так что времени хватит на что угодно.

Разработчики настроены оптимистично. С удовольствием демонстрируют систему повторов, которая позволяет подсмотреть камерой куда угодно, замедлять и ускорять происходящее, чтобы анализировать свои ошибки.

И, похоже, не сомневаются, что сумеют поместиться сразу в двух тесных нишах – среди бессчетных MOBA и будущего вала онлайновых боевиков. По меньшей мере, по части графики Paragon равных нет, и играется она неплохо, но что там с механикой – можно будет понять только после пары десятков матчей. Такой уж жанр.

Закрытое альфа-тестирование уже идет. Время от времени Epic устраивает тестовые выходные, и на официальном сайте можно подать заявку на участие. ■

ПЛАНЕТА, ГДЕ ТЫ?

СОЗДАТЕЛЬ ELITE: DANGEROUS – О РОЖДЕНИИ ГАЛАКТИК И О БУДУЩЕМ ИГРЫ

АНТОН ДАТИЙ

Star Citizen Криса Робертса бьет рекорды краудфандинговых сборов, ее создатели обещают все больше и больше, а **Elite: Dangerous** тем временем давно функционирует и развивается. Мы поговорили с Дэвидом Брэйбеном, руководителем проекта и автором серии Elite, о том, как студия создает для игры планеты, которых еще даже нет в реальном мире, о первом знакомстве с виртуальной реальностью и о будущем игры.

О HORIZONS И ARENA

Мы начали Horizons, новый сезон дополнений, с обновления Planetary Landings, позволяющего высаживаться на планетах и исследовать их на ровере. Потом мы намерены внедрить системы трофеев и создания предметов, а также возможность приглашать на борт своего корабля друзей и перевозить в ангарах крупных суден маленькие корабли вроде истребителей. И, конечно, вскоре появится редактор внешности персонажа.

Еще мы открываем режим Arena – по сути, отдельную игру. Это PvP-экшен с боями на космических кораблях, ориентированный на ценителей сессионных сражений. Прогресс из режима Arena можно перенести в основную игру, если вы захотите проапгрейдить свою копию, ну и заодно сразу купить Horizons. Стоимость дополнения мы возместим.

Кстати, к вопросу о деньгах: мы столкнулись с негодованием значительной части сообщества по поводу ценовой политики, поэтому решено было снизить цену на Horizons.

О СИМУЛЯЦИИ ВСЕЛЕННОЙ И ВДОХНОВЕНИИ

Я с детства любил научную фантастику, зачитывался Ларри Нивеном и Иэном Бэнксом. Космос привлекает тем, что там скрываются иные миры... иное будущее, если

ПЕРВОЕ ОБНОВЛЕНИЕ нового сезона в Elite: Dangerous позволило игрокам исследовать поверхность планет на ровере

БРЭЙБЕН – ярый поклонник «Марсианина» в обеих ипостасях: «Фильм замечательный, а книга еще лучше!»

ARENA предлагает классические соревновательные режимы, в том числе «захват флага» в космосе

хотите. Эти миры хотелось исследовать и мне. Но при этом я интересовался и точными науками, в первую очередь астрономией, поэтому мне не нравится, когда в художественных произведениях галактика отображена не слишком правдоподобно. С точки зрения научности и реалистичности мне пришелся очень по душе недавний «Марсианин» в обеих ипостасях – книжной и киношной.

А вот «Интерстеллар», который я тоже долго ждал, получился ну совсем не научным! Хотя при работе над сценой с черной дырой создателей вроде бы консультировал физик Кип Торн, мне кажется (хотя вид черной дыры и правда достаточно близок к истине), что эксперта нужно было слушать внимательнее! К сожалению, ошибок в фильме куча.

Все звезды и планеты, которые встречаются игрокам в Elite: Dangerous, в самом деле есть на небосводе, и вы можете их увидеть, притом некоторые – без телескопа. Мы располагаем сведениями изо всех доступных научных источников и звездных каталогов, включающих данные о ста шестидесяти тысячах систем. Сотрудничали мы и с учеными, и не только во время работы над Dangerous, но и над предыдущими частями Elite. Один из наших нынешних консультантов – известный британский астрофизик Мартин Рис.

Для изображения «ближайшего» космоса мы использовали данные с телескопов.

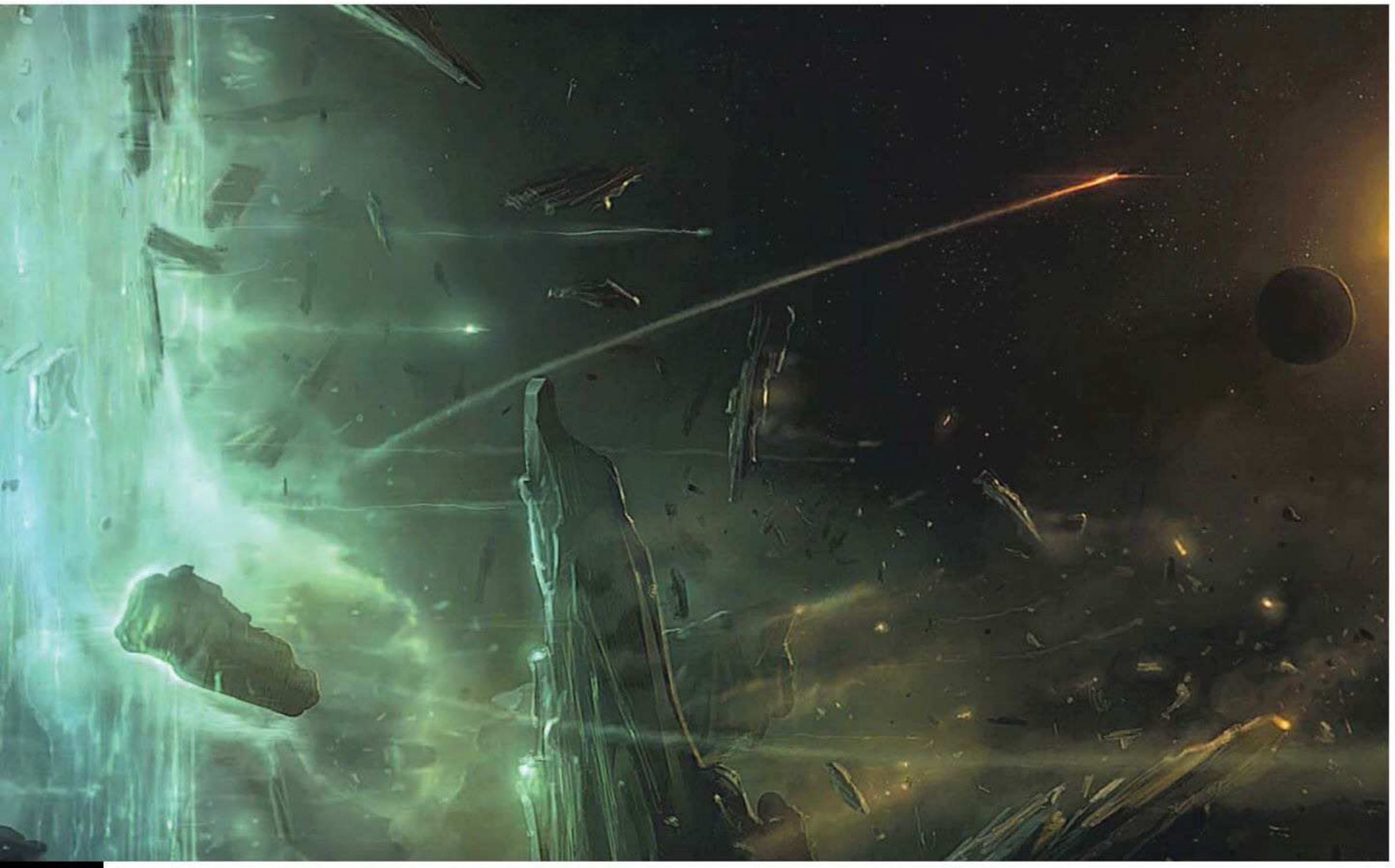
А вот с отдаленными системами, которые и «Хаббл» не всегда видит, интереснее. Некоторые звезды слишком далеко от нас и в телескопах предстают в виде облаков. Мы не можем получить более точную информацию, разве что о примерной массе звезды, поэтому заселяем такие участки галактики искусственно, с помощью моделирования.

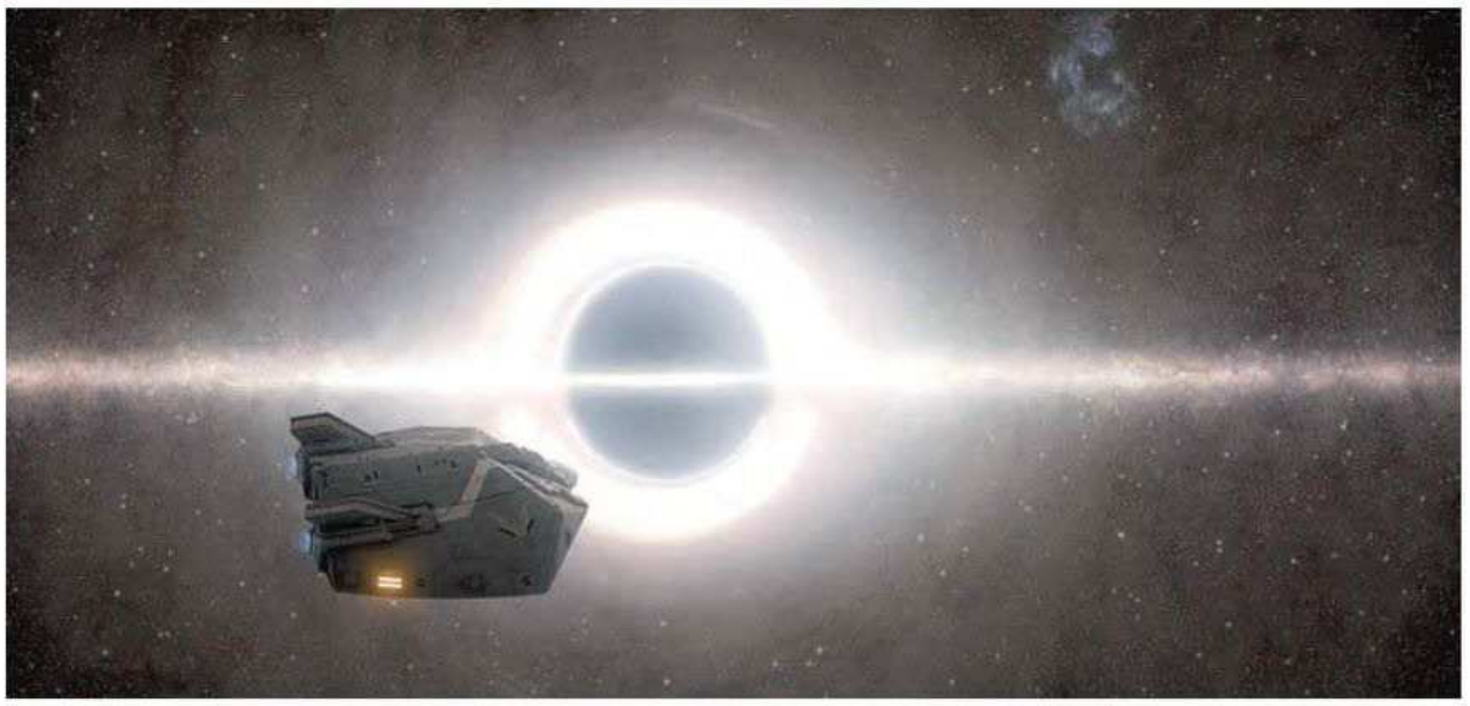
Новые планеты образуются при слиянии космических частиц на протяжении миллионов лет, поэтому наш алгоритм изучает места скопления звездной пыли, просчитывает на основе спектральных характеристик приблизительный возраст ближайшей звезды и прокручивает жизнь этой галактики вперед, как пленку на кассете, до того момента в будущем, когда все планеты родятся и разойдутся по своим орбитам.

Это дарит во время игры совершенно неповторимые эмоции, потому что вы действительно можете стать первым человеком из сообщества Dangerous, который откроет какое-нибудь реально существующее (а не процедурно сгенерированное) созвездие.

О ВЗЛЕТЕ VR

Очень любопытная штука. Я тут пытаюсь вспомнить, когда впервые приобщился к этой технологии. Кажется, в конце вось-





ПРИ ЖЕЛАНИИ в игре можно воспроизвести самую красивую сцену из фильма «Интерстеллар»

мидесятых – начале девяностых. Я имел дело с устройством от компании Virtuality – здоровенной махиной, включающей в себя, помимо шлема, систему экранов, зеркал и наушников. Частота кадров была низкая, качество изображения ужасное, но это все равно было ново и свежо – все-таки одна из первых попыток освоения виртуальной реальности. И уже тогда стало понятно, что технология вполне может вырасти в нечто масштабное, но не в тогдашнем виде. Люди выдерживали всего пять-десять минут, а потом начинала болеть голова.

Сейчас, конечно, все иначе. Frontier, кстати, одна из первых студий, взявших VR на вооружение: мы внедрили поддержку Oculus Rift еще в 2013 году. Думаю, наша игра – пока единственный проект класса AAA, который работает с VR, притом работает по-настоящему хорошо.

Что касается релевантности, то мне кажется, что, как и в случае с любой другой платформой, судьбу VR в итоге определит количество специальных игр, особенно учитывая немаленькую стоимость VR-устройств. Будут отличные игры – будет и спрос.

Сейчас же то, что демонстрируется на очках виртуальной реальности, нельзя назвать играми в полном смысле слова. Это скорее «демонстрация» – дескать, посмотрите, что умеет наша придумка. В истории консолей бывали грустные случаи, когда отличное устройство исчезало в пучине забвения как раз из-за отсутствия контента. Вспомните Dreamcast. Сам я купил ее в свое время прямо на старте, тогда для нее существовало всего четыре игры. У меня, разумеется, были все четыре, но это все равно что иметь красивую мощную машину без бензина.

О БУДУЩЕМ ELITE: DANGEROUS

Elite: Dangerous ждет интересное будущее. Команда увеличилась, над проектом теперь трудится более полутора сотен человек, и мы уже принялись за работу над теми аспектами, что появятся в игре только через год-два.

Основная задача – просто делать все очень хорошо и прислушиваться к мнению аудитории, постепенно добавляя в игру то, что хочет видеть в ней сообщество.

Игра постоянно растет и улучшается. В первом сезоне мы делали акцент на галактические масштабы, во втором сместили его на планеты. То есть мы увеличиваем простор для деятельности игроков и при этом буквально спускаемся с небес на землю.

Планеты огромны, некоторые аж в десять раз больше Земли, и их великое множество. Буквально триллионы! Расстояния на них тоже приличные – примерно как от Москвы до Санкт-Петербурга (хотя Брэйбен называет северную российскую сто-

СТУДИЯ планирует еще больше оживить космические базы и превратить их в полноценные социальные хабы

лицу Ленинградом. – *Прим. ред.*), а потом еще и до Парижа. А мы планируем еще сильнее сузить фокус и позволить игрокам ходить на своих двоих по кораблям и планетарным базам.

Но это – потом... Сейчас же мы сосредоточены на качестве контент-патчей. Вообще, я хочу найти баланс между мелким и крупным масштабами действий. И в этом смысле меня поразила **Titanfall**, в которой два совершенно разных типа геймплея – за грузных мехов и за юрких солдат – переплетались очень органично.

В долгосрочной же перспективе мне хочется, чтобы Elite: Dangerous со временем стала полноценным живым миром. Чтобы можно было просто встать за штурвал звездолета и отправиться исследовать загадочный, притягательный и, что важнее, *реалистичный* космос.

У нас, конечно, есть и инопланетные артефакты, и всякие другие выдумки, но суть не меняется: мы делаем ставку на правдоподобие. В этом мире у игрока должно быть бесконечное разнообразие возможностей, любой вид деятельности должен приносить удовольствие, поэтому мы и стараемся доводить каждый игровой аспект до ума в полной мере.

Хотите играть с друзьями – пожалуйста, собирайте флотилию. Исследуйте планеты, зарабатывайте капитал торговлей, пиратствуйте. Можете стать волком-одиночкой и полететь грабить космические караваны. Все это, к слову, и происходило у меня в голове, когда я с упоением погружался в миры писателей-фантастов.

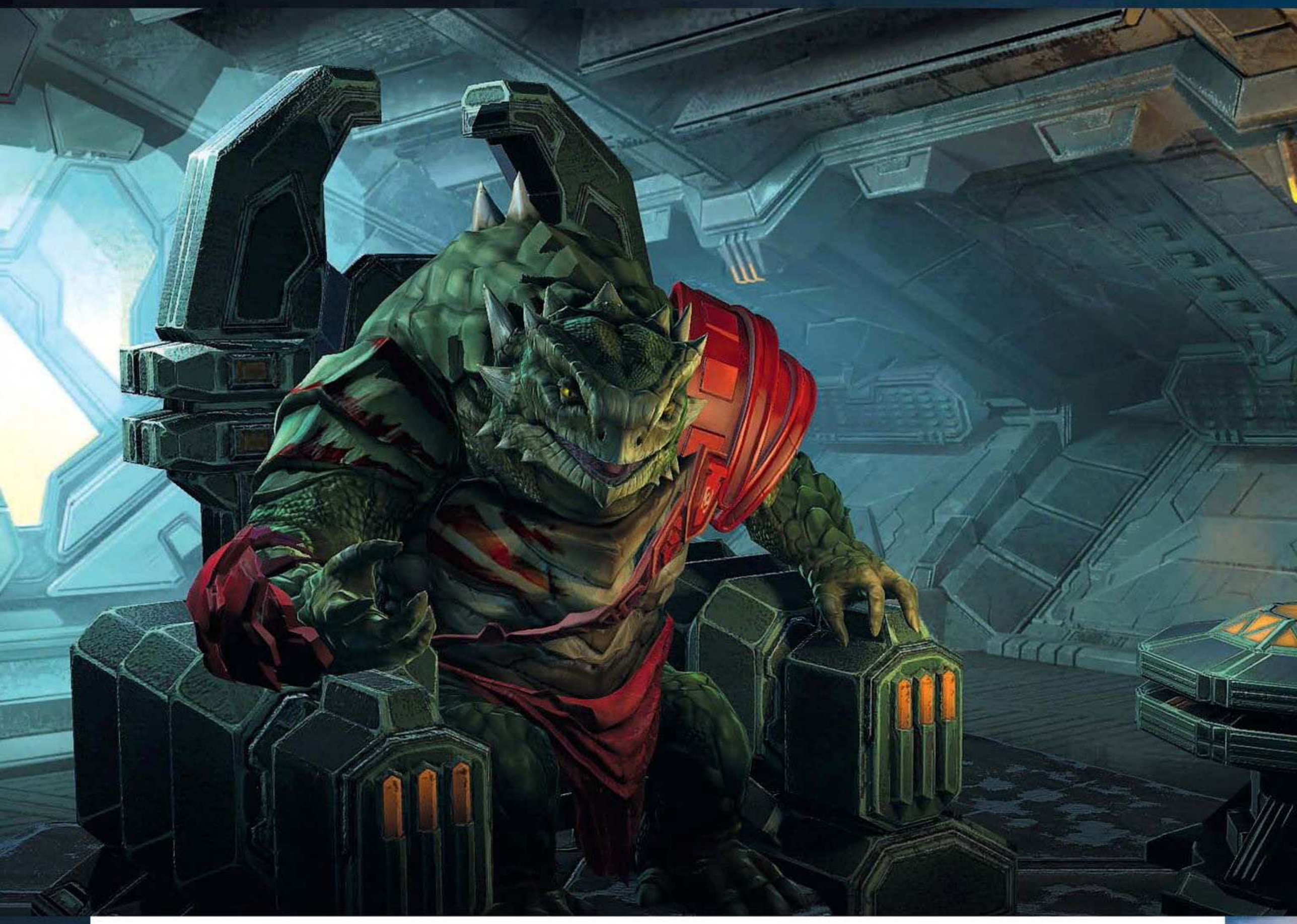
ELITE: DANGEROUS поддерживает не только Oculus Rift, но и Steam VR

У каждого игрока должна быть своя история. За поведением сообщества еще и очень интересно наблюдать.

Игра ведь подобна чашке Петри. Она может создавать сложные, но естественные моральные дилеммы. Убить экзотического инопланетного зверька ради его шкуры или отпустить. Стать отшельником-рабовладельцем или помогать бравым защитникам справедливости.

Словом, если коротко, то наша цель – сотворить живой и реалистичный космический мир, в котором каждый может найти что-нибудь для себя и ощущать себя при этом частичкой чего-то большего.

Я, наверное, неисправимый и безнадежный романтик, но, когда полчаса летишь от Плейоны до Целено, глядя в лобовое стекло корабля и слушая музыку, а потом внезапно встречаешь другого игрока, пролетающего мимо по своим делам, сердце по-настоящему трепещет. ■



ВЕРХОМ НА ЗВЕЗДЕ

ЧТО МЫ ЗНАЕМ О БЕТЕ MASTER OF ORION

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Раньше **Wargaming** неохотно делилась конкретными сведениями о **Master of Orion** и многие чертовски важные аспекты оставались вне нашего поля зрения, поскольку не были готовы. Теперь, когда игра вышла в раннем доступе Steam, стало видно, что не готово там очень много. На то она и бета-версия. В Steam набралось достаточно критических замечаний, часть из них дельные, часть – попросту сетования насчет урезанной версии.

Попробуем суммировать впечатления. Эта Master of Orion взяла от своих предшественниц примерно столько же, сколько от всех последователей классики. Она приятна и с виду, и по ощущениям, но есть то, что стоило бы переосмыслить уже сейчас, пока есть время.

КАК ПРОХОДЯТ СРАЖЕНИЯ?

В реальном времени. К сожалению, из всех невероятных инноваций **Master of Orion 3**, которую за это и ругают, в **NGD Studios** выбрали самую сомнительную. Суровые пошаговые битвы – с этим ужасным взрывом варп-драйва, с застывшими в полете ракетами – остались в эпохе ранней Windows.

Проблема тактических боев, как вы могли заметить, в последние несколько лет упорно преследует космические 4X-стратегии, и их создатели испытывают то одну схему (вроде карточного поединка **Endless Space**), то другую. Новый Master of Orion обратился к реальному времени, чем ни разу не обрадовал «старообрядцев».

По форме и содержанию такие битвы весьма просты. Есть малюсенький сектор, на одном конце – наш флот, на другом конце – неприятельский. Лети и стреляй. Или сначала поменяй тип построения. Сюда бы построения из Master of Orion 3, да не срослось. Как ни старайся, тактический гений не спасет вас после стратегического промаха. В сущности, единственный прием здесь – прятаться за астероидами, чтобы уйти от ракет.

А ЧТО СТАЛО С КОНСТРУКТОРОМ КОРАБЛЕЙ?

С ним все хорошо, все по заветам предков. Есть базовые модели кораблей, их менять нельзя (давайте на минутку забудем о существовании **Galactic Civilizations**).

СРАЖЕНИЯМ не хватает деталей, они слишком топорны – однако эту претензию пока что можно списать на сырость билда

НА ВЫБОР – лишь пара-тройка моделей для каждого класса судов

ТЕХНОЛОГИЧЕСКУЮ и экономическую победу завезут позже, а вот сможем ли мы одолеть соперников через уничтожение Антареса?

Зато можно менять любое оборудование на борту: орудия, двигатель, броню, имеется несколько ячеек для особых модулей – вроде того, что пересчитывает заново траекторию ракеты, если ее прежняя цель была уничтожена.

Собственно, истинная война происходит не на тесных полях боя, а в меню КБ. Угадали, что враг намерен вооружиться ракетами по самое не балуй, и взяли противоракетные модули? Значит, быть победе. Правда, тему этой гонки вооружений пока не развили до конца, поэтому проще задавить противника оборотами своей экономики, нежели генеральскими регалиями.

ЧТО ЖЕ СЛУЧИЛОСЬ С ДИПЛОМАТИЕЙ?

Она почти не изменилась. Вот вам стандартный набор для взаимодействия с соседями по галактике: объявить войну, предложить торговый договор, обмен технологиями, пакт о ненападении. Если вы хоть одним глазом видели любую другую глобальную пошаговую стратегию, то сразу поймете суть.

Однако я крепко жалею, что отличные находки третьего «Ориона» не приняты в расчет. Например, тон обращения. Ведь это так логично и правдоподобно – вежливо предложить обменяться картами… или же стукнуть кулаком и потребовать дань. Тогда тон сообщения работал на типаж: если нация уважает силу, то и общаться с ней нужно с позиции агрессии. Если это раса дипломатов, то, наоборот, предельно тактично.

Правда, особого значения это не имеет. Куда хуже, что ИИ в бете Master of Orion вновь болеет психопатией. Вот вам ситуация: вы ни с кем не воюете, не требуете контрибуции, не угрожаете экстерминатусом. Почему же все вокруг вас люто ненавидят? Ха, еще одна пришлая шутка из Civilization: им не понравилось, что вы слишком быстро колонизируете планеты. Можете потом хоть удавиться, предлагая соперникам всякие пакты и даря им кредиты, – нет, отношения вновь обрушатся в пучину враждебности. Как и в недавней **Galactic Civilizations 3** (и в дополнении к **Civilization: Beyond Earth**), дипломатия пока работает только на войну и на подогрев геополитической ситуации. Вас будут ненавидеть за то, что вы есть.

ОКАЗУАЛИЛИ, ДА?

Поди-ка разбери! Сложность выбрать нельзя, а какая стоит по умолчанию – не понятно. Впрочем, беззубость компьютерных оппонентов говорит сама за себя.

КАК БЫ ХОТЕЛОСЬ
видеть экономическую глубину Master of Orion III!
Впрочем, она и стала одной из причин опалы третьей части

АНИМАЦИЙ и реплик у правителей немного, они очень быстро начинают повторяться и раздражать. Зато на озвучке – именитые актеры: Марк Хэмилл, вездесущий Трой Бэйкер, Роберт Инглунд и масса других

ЭКРАНУ империи не хватает лишь одного – полей для перетаскивания рабочих

Когда рептилоиды-саккры не могут обогнать псайлонов по мощи армии, начинает казаться, что где-то перепутали переменную. Однако я верю, что патологическая простота Master of Orion – лишь следствие отсутствия настроек сложности.

ТРУДНО НАЙТИ ПОДХОДЯЩИЙ ДЛЯ ЗАСЕЛЕНИЯ МИРОК?

Ни капли. Видите планету – сажаете транспорт колонистов. Что, токсичная планета? Радиоактивная? Помилуйте, выкрутимся. Нет теперь таких небесных тел, где мы не сумели бы основать колонию (кроме астероидов и газовых гигантов, их придется терраформировать). Я вам больше скажу, такие заведомо гиблые колонии даже не будут убыточными! Только если вообще на них плюнуть, тогда есть шанс уйти в минус. Хочется верить, что это тоже связано со сложностью по умолчанию и что на других уровнях сложности предстоит вытаскивать такие колонии из трясины.

ВОЗНЯ С ФЛОТОМ ТАКАЯ ЖЕ УТОМИТЕЛЬНАЯ?

Напротив. Едва только изучится технология, повышающая уровень модулей, как игра сразу же предложит прокачать чертежи. Одним щелчком. И тут же – улучшить все корабли в соответствии с новыми планами (за деньги, конечно). Сколько досадной для будущего хозяина галактики возни удалось исключить подобными решениями – уму непостижимо.

ОЙ, А НОВОСТИ GALACTIC NEW NETWORK СЛУЧАЙНО НЕ ВЕРНУЛИСЬ В ЭФИР?

Еще как вернулись! Теперь их ведут аж два дроида – женоподобный хромированный и мужеподобный с челюстью Шварценеггера. «Двое из ларца» временами влезают поперек ходов, чтобы объявить результаты опроса или показать важную статистику.

Однако работа GNN еще отрегулирована так себе. Временами передача обрывается на полуслове, а то и показывает анонс без продолжения или таблицу с важными данными, которая пропадает спустя полсекунды после появления. Барахлит, короче. Но отладить это не так уж трудно, было бы желание.

МЫ ЗАГОВОРИЛИ О ТЕХНОЛОГИЯХ – СИСТЕМА ТАКАЯ ЖЕ БУДЕТ?

Нет. Все игры Master of Orion различались по части исследований, и всякий раз подход был необычным и неожиданным. Теперь же у нас обыкновенное линейное древо технологий, ближайший аналог

которого – древо из **Civilization 5** (в новой-то части эту затею уже забросили). Лишь иногда требуют выбрать один из двух бонусов от изученной технологии, но это бывает редко.

По идее, это ставит крест на куче интересных взаимодействий из второй части, где, скажем, проседающие по науке расы восполняли пробелы в исследованиях благодаря шпионажу или дипломатическим отношениям с творческими (и оттого способными изучать все подряд) народами. Впрочем, шпионажа в бете пока вообще нет (но будет), так что говорить об этом сложно.

МЕЖДУ ЗВЕЗДАМИ ТЕПЕРЬ ТОЛЬКО ПО КОРИДОРАМ-НИТОЧКАМ?

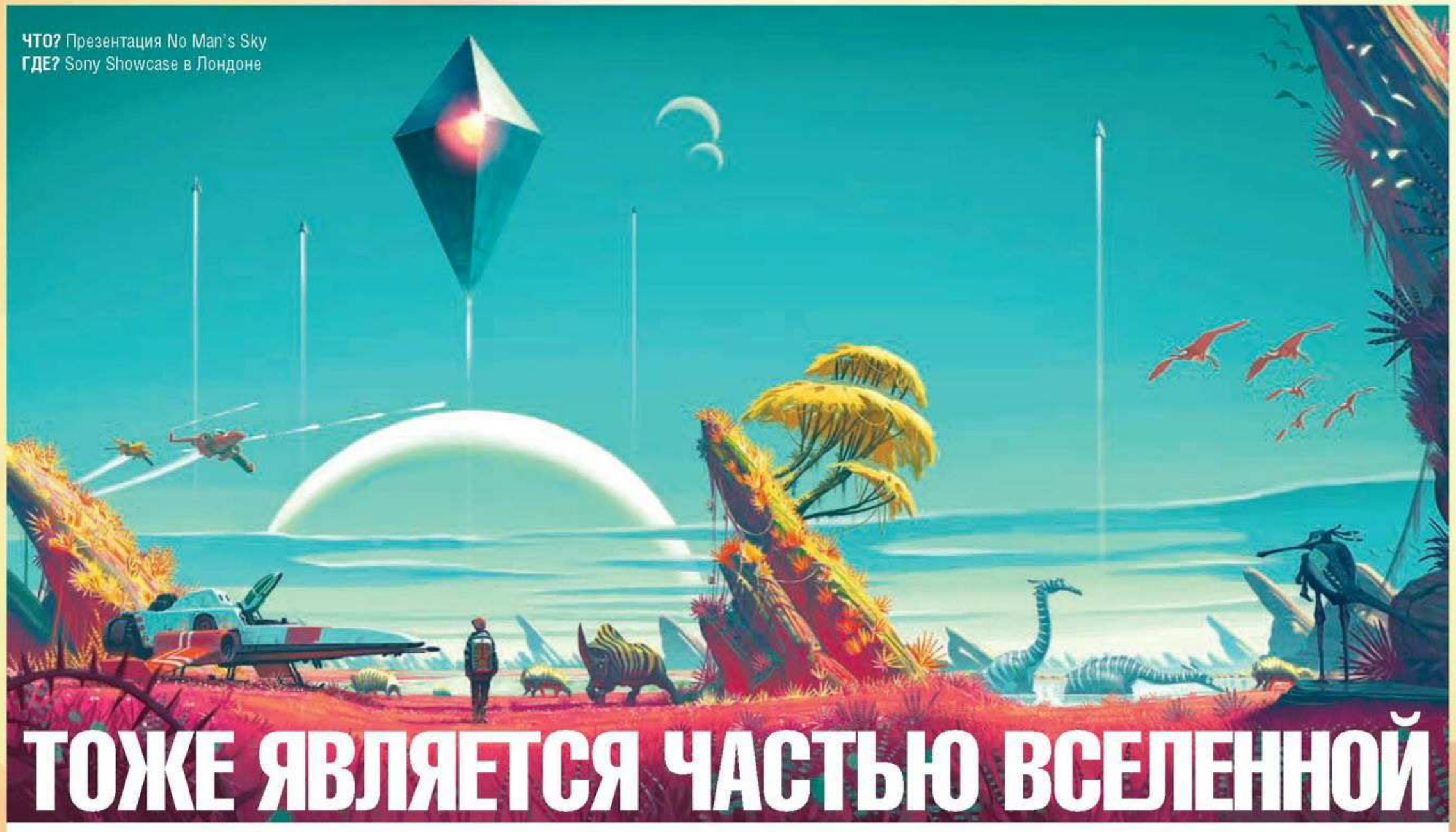
Да, это путь, по которому двинулись почти все значимые 4X-стратегии про космос. В какой-то степени это очень здорово: оккупировав несколько важных узлов, можно отбивать атаки превосходящих сил противника своими сосредоточенными флотами. Кроме того, концы межзвездных путей можно замкнуть военными базами, чтобы ни одна мышь не проскочила без обязательного объявления войны.

Хотя опять же – «старообрядцам» (у нас тут есть пара таких) это может не прийтись по душе. Невозможность прыгнуть к любой звезде, до которой достреливают двигатели, сильно меняет подход к исследованию и обороне. Хуже это или лучше, чем было, – тема слишком обширная. Стало иначе.

ЦВЕТ ЗВЕЗД все так же красноречив

■■■

В бете Master of Orion пока повсеместно заметна недостача: типов победы не хватает, шпионажа нет, то, сё... Брать Master of Orion сейчас, пока она в раннем доступе, именно чтобы играть, вряд ли есть смысл, ведь без многих деталей она не способна раскрыться и наполовину. Но пристально следить стоит, поскольку эта попытка возродить классику – какая угодно, но только не безнадежная. Главное сейчас – чтобы Wargaming и NGD не побоялись качественных изменений в том, что уже сделано. Начало неплохое, лишь бы докрутили тут и там. ■



ЧТО? Презентация No Man's Sky
ГДЕ? Sony Showcase в Лондоне

ТОЖЕ ЯВЛЯЕТСЯ ЧАСТЬЮ ВСЕЛЕННОЙ

ДВА ЧАСА В NO MAN'S SKY

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

С самого первого показа **No Man's Sky** зарекомендовала себя как очень непонятная игра. Разработчики создали вселенную с тысячами, если не миллионами процедурно сгенерированных звезд и планет, которую можно исследовать в свое удовольствие. Летать на корабле, высаживаться на поверхность, бродить среди диковинной флоры и фауны. Собирать ресурсы для «апгрейда» самого себя и своего транспорта, чтобы потом переместиться на другую планету и там снова заняться тем же самым: бродить, выполнять задания и хватать все, что плохо лежит, чтобы использовать для дальнейшего развития персонажа.

Недавно Sony устроила для журналистов игровую сессию, которая должна была ответить на самый главный вопрос: как же во все это играть? В чем же суть? Но вопросов после нее только прибавилось. Снова.

ГЕНЕРАТОР СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ выдает вполне достоверного вида животных. Хотя они, вероятно, сначала проходят тщательный отбор

ПЫЛИНКА В БЕСКОНЕЧНОСТИ

Играется No Man's Sky предельно странно. Здесь есть стрельба, но совершенно не тактильная. Совсем не кажется, что у вас в руках мощная пушка, не чувствуется отдача в пальцах. Ощущения от сражений здесь почти такие же, как в стокилобайтной **.kkrieger** – игре-демосцене, показывающей, как сделать красиво с помощью одних только формул, без использования текстур, звука и прочих тяжеловесных ресурсов.

Судя по всему, No Man's Sky примерно о том же. Это игра-демонстрация, и главное в ней – осознание того, что в PlayStation 4 помещается целая галактика. Это мир, который живет по своим законам и просчитывается в реальном времени прямо у вас на глазах.

Это и правда новая технология, впечатляющая мощью и масштабами. Заставляющая задуматься, а не создан ли по похожим принципам наш собственный, реальный, мир. Мир, где мы сами не более чем поток данных, что обрабатывается в дата-центре некой высшей силы, о которой мы и не подозреваем в силу ограниченности своего разума. И существовать нам – лишь пока с нами не наиграются и не отключат сервер...

Вернемся к вопросам более приземленным. Цель No Man's Sky одновременно и проста, и замысловата: добраться до центра вселенной. Как? А все так же – исследуя мир и собирая ресурсы для развития. Можно пешком на планетах, а можно в космосе охотиться на астероиды, грабить караваны, торговать. С некоторой натяжкой игру можно сравнить с **«Космическими рейнджерами»** – перечень доступных действий более или менее совпадает.

НИЧЕЙНОЕ НЕБО

Никакого созидания здесь не предусмотрено. Ни построить город, ни сконструировать корабль нам не дадут. Можно только находить новые виды корпусов и оружия и понемногу их улучшать, отыскивая чертежи и накапливая нужные минералы и сплавы.

КАЖДАЯ БЕЛАЯ ТОЧЕЧКА НА ЭТОЙ КАРТИНКЕ – звезда, вокруг которой вращаются планеты. И до каждой можно попробовать долететь

ТАКИЕ КОНСТРУКЦИИ позволяют расширить знание языков. Почти как в Skyrim, где тоже один обелиск – одно слово

ВОТ ЭТУ ПЛАНЕТУ ДИКОЙ УЖЕ НЕ НАЗВАТЬ. Роботы – явно признак деятельности разумной жизни

На каждой планете они генерируются случайным образом и в буквальном смысле слова валяются под ногами. Где-то растут кристаллы – их можно обстреливать и подбирать обломки. Где-то сами растения – уже готовые ресурсы, которые нужно только взять и положить в карман. Где-то, возможно, предстоит охотиться на животных – мало ли из чего они сделаны на очередной безумной планете. Не исключено, что из плоти очередной твари выйдет улучшение для прыжкового двигателя, позволяющее скакнуть к прежде недоступным звездам. Или кровь сойдет за сплав для скафандра, что позволит дольше выживать при сверхнизких температурах.

Попадаются на планетах и разумные формы жизни, с которыми можно общаться – торговать, брать задания. Только для этого неплохо бы выучить язык. Происходит это примерно как в **Rise of the Tomb Raider**: наткнувшись на какой-нибудь обелиск, мы выучим новое слово, а отыскав много таких обелисков, накопим достаточный словарный запас, чтобы понимать и строить целые предложения.

До сей поры речь инопланетян будет казаться белибердой, а в ответ можно лишь жестикулировать. И не факт, что вашу приятую к сердцу руку или собранные в «ОК» пальцы воспримут адекватно. Мало ли, может, как раз у этой народности первое означает жуткое оскорбление, а второе – объявление войны.

ЗВЕЗДА ПО ИМЕНИ «ИГРОМАНИЯ»

Всё, что мы видим, можно и нужно сканировать. Открыв новый животный или растительный вид, вы можете дать ему название, и тогда тот, кто следующим с ним столкнется, будет знать, что он не первопроходец. Что условный Вася Пупкин здесь уже побывал и назвал местных шестилапых дрязипупликов в свою честь. Кстати, разработчики намерены следить за базой имен и вычеркивать из нее оскорбительные словечки, так что, если вы уже задумались о матерных наименованиях, остужайте пыл. Цензура бдит.

То же касается и самих видов животных и растений. Создаются они тут примерно как в **Spore**, только не под контролем игрока, а случайным образом. Но если генератор случайных чисел выдаст гениталии на ножках, разработчики удалят их из базы.

По мнению авторов, на то, чтобы обнаружить на каждой планете все-все виды, уйдет около двух часов. Вернее, чтобы просто обойти планету, потребуются дни и даже недели. Но поскольку состоит она из повторяющихся элементов – делать это необязательно, достаточно исследовать зону вокруг места посадки.

Закончив с одной планетой, мы перелетаем на другую, где процедура повторяется. Закончив со второй, перемещаемся на третью. И так очень-очень долго, пока накопленных знаний и ресурсов не хватит на то, чтобы достичь центра вселенной, где нас ожидает...

Вот насчет того, что именно нас там ожидает, разработчики хранят упорное молчание. Более того, они утверждают, что для игры это не главное. Важен процесс, а не результат. Галактика, по их словам, таит множество секретов и исследовать ее совершенно точно будет интересно. К сожалению, что скрывается за их словами, в ходе двухчасовой сессии выяснить не удалось.

МЕЖЗВЕЗДНЫЕ КОЛУМБЫ

Формально No Man's Sky считается онлайновым проектом, потому как цифровая вселенная существует не на локальной консоли, а где-то на облачных серверах. Но опыт в ней будет исключительно однопользовательский. Вероятность повстречать другого игрока среди звезд катастрофически мала из-за колоссальных размеров галактики. В космосе не так-то просто встретиться, если подумать.

Но даже если это произойдет, полноценно взаимодействовать игроки не смогут, а в ответ на вопрос, что же будет происходить при встрече, разработчики предлагают вспомнить **Journey** или **Dark Souls**. В лучшем случае нам разрешат подать сигнал, в худшем – только дадут увидеть размытый силуэт и порадоваться, что вы не одиноки во вселенной.

А в остальном это ваша персональная галактика. Фронтир, куда не ступала нога человека. Мир, что помещается на микросхемах и пучках проводов. И окно в него откроется в июне.

Может быть, тогда мы поймем, наконец, в чем же его суть. ■

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ НА PLAYSTATION

15 ИГР С SONY SHOWCASE В ЛОНДОНЕ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

В самом конце февраля в Лондоне прошел Sony Showcase, где разработчики и издатели показали все-все эксклюзивы PSN, которые появятся на PlayStation в ближайшее время. Особое внимание уделили No Man's Sky, но о ней у нас есть отдельный материал. За целый день мы успели переиграть во все, что не сопротивлялось, и спешим поделиться впечатлениями.

ALIENATION

За **Alienation** стоят разработчики **Resogun**, входившего в стартовую линейку PS4. В сайдскроллере про летучий кораблик, что крошил врагов и спасал людей, в первую очередь запоминались спецэффекты. Взрывы, разлетающиеся искры и обломки заполняли весь экран, и требовалась недюжинная наблюдательность, чтобы за всей этой феерией рассмотреть, что происходит.

Alienation примерно о том же: аркадный шутер с видом сверху-сбоку, как в **Alien Shooter**, заточенный под кооператив на четверых. Три класса, уйма оружия, врагов столько, что кажется, будто сама земля шевелится. А поверх всего этого – взрывы, искры, обломки, лазеры, силовые поля и прочее в том же духе. Особенно удался дым – реалистичнее мы пока еще не видели.

THE TOMORROW CHILDREN

Идея **The Tomorrow Children** пришла в голову разработчикам очень извилистым путем. Когда анонсировали четвертую PlayStation, одним из главных слоганов ее продвижении был sharing – возможность делиться друг с другом картинками и видео. Даже отдельная кнопка для этого на геймпаде появилась.

«Ага, – подумали разработчики, – где еще sharing может быть столь же важен? Конечно же, при коммунизме!» И немедленно взялись за игру, пародирующую суровую советскую действительность. Заглавной темой в ней стоит «Полюшко-поле», все жители равны как на подбор и вместе идут к светлому будущему. Делясь друг с другом всем, что имеют, как и положено истым коммунистам.

Сюжет повествует о постапокалиптическом мире, возникшем в ходе неудачного эксперимента. В 1947 году один советский ученый решил достичь свободы, равенства и братства путем слияния разумов всех людей. Но что-то, разумеется, пошло не так, и возник этот абстрактный мир, населенный девочками-клонами. Игроку достается роль одной из них. Он может копать, может не копать, может добывать ресурсы и отбиваться от врагов, путешествовать из города в город и тратить собранные ископаемые на полезные штуки вроде реактивных ранцев и отбойных молотков.

Но главная его задача – собирать матрешки. Именно в них содержатся слепки разума живых людей, и, только собрав полную коллекцию, можно рассчитывать на спасение человечества.

Игра представляет собой нечто вроде замысловатой версии **Minecraft**: мы начинаем с пустыми руками и постепенно обзаводимся снаряжением и постройками. На цель можно попросту плюнуть и заниматься созиданием.

К тому же проект предполагается коллективный, в одном мире могут единовременно бродить несколько игроков. Они видят друг друга и способны взаимодействовать (примерно как в **Journey**, хотя тут можно и подстрелить соседа из базуки). Но это вовсе не значит, что нужно действовать сообща. Игроки вольны разбрестись по всему миру и не мешать друг другу копаться в собственной песочнице.

DRAWN TO DEATH

Drawn to Death – одна из тех игр, что всецело построены на визуальном стиле. В этом конкретном случае имитируется тетрадка школьника, которому нечем заняться на уроке, вот он и рисует всяких жутких персонажей и воображает, как они сражаются друг с другом.

Это мультиплеерная арена, больше всего напоминающая бесплатную (но уже закрытую) **Battlefield Heroes**. Себя мы тут наблюдаем от третьего лица, бегаем относительно медленно и неспешно списываем друг с друга «хиты». Соперников в каждом матче четверо, что пока совпадает с числом доступных персонажей. Среди них есть, например, демоница с хвостом и голозадый маньяк с бензопилой и в маске мышонка.

Дэвид Яффе (мы обязаны ему серией **Twisted Metal**) отыгрался на внешнем виде игры по полной. Все здесь будто бы нарисовано шариковой ручкой и вырезано из бумаги. Нереальность происходящего подчеркивают моменты, когда на экране появляется рука художника и что-то дорисовывает прямо в процессе. Или, скажем, переставляет персонажа с места на место. Похожие приемы использовались в стародавней **Comix Zone**, но сегодня впечатляют не меньше.

KILL STRAIN

MOBA, но совершенно нетипичная. Здесь нет бегущих по линиям крипов, а команд целых три. Две из них вполне обычные, по пять человек в каждой, зато в третьей числятся только мутанты – пока всего двое, но со временем может стать больше. На карте они обитают в «зараженной зоне», где все прочие будут получать урон.

Заражение можно распространять по карте, подобно тому, как зерги в **StarCraft** стремятся покрыть все слизью. И если мутант поймает кого-то из людей и затащит к себе в логово, то человек тоже превратится в мутанта. Команда навсегда потеряет бойца, а мутантов, соответственно, станет трое. А потом, может, и четверо, пятеро и так далее. И тогда уже мутанты сами могут пойти в атаку, уничтожить чужую базу и тем самым победить.

В игре большой выбор героев со своими умениями и особенностями. В показанной версии было девятеро людей и трое мутантов, но после релиза счет пойдет на десятки, не меньше. Мир в **Kill Strain** постапокалиптический, а визуальный стиль явно навеян аниме. Сюжет рассказывает о далеком будущем, в котором люди начали массово себя модифицировать (технически и генетически), а потом столь же массово сходить с ума и воевать друг с другом. А тут еще появился штамм вируса, превращающий людей в чудовищ.

Управление основано на активном использовании двух стиков: левым бегаем, правым задаем направление выстрела. Подобных боевиков на консолях пруд пруди, так что освоиться нетрудно. Просто здесь мы воюем не против орд компьютерных противников, а против живых людей – как и положено в жанре MOBA.

DINO DINI'S KICK OFF REVIVAL

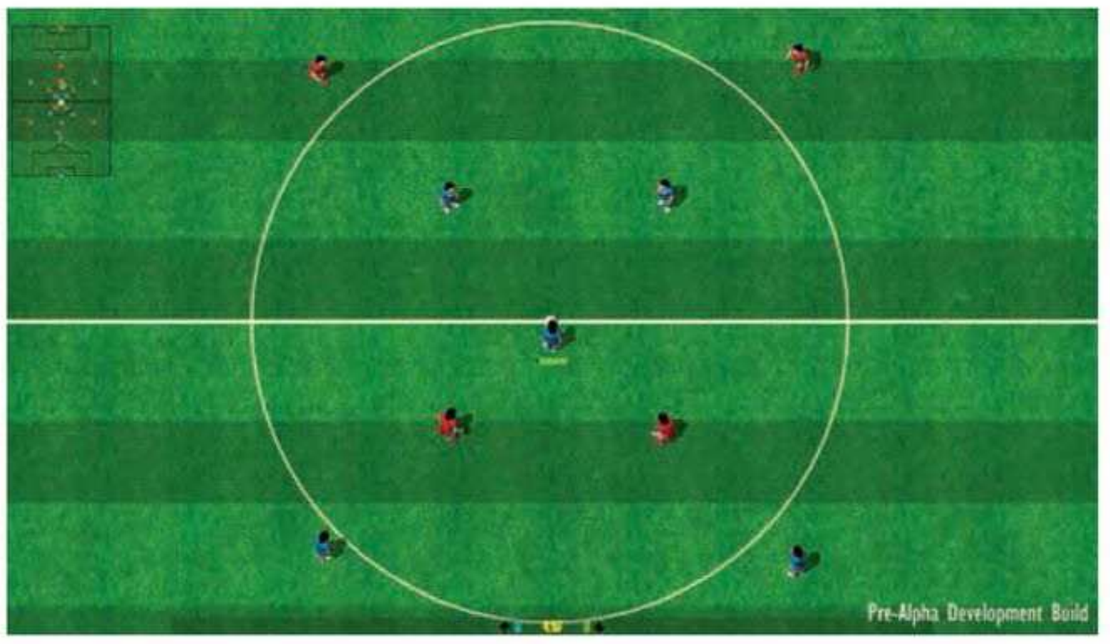
Kick Off Revival хотелось бы назвать футбольным симулятором, но это скорее аркада в футбольном духе. Требуется закатить мяч в ворота противника, имея в своем распоряжении одиннадцать игроков и выступая против стольких же соперников. Но на происходящее мы смотрим сверху, мяч не прилипает к ногам и строго подчиняется законам внутриигровой физики. Никаких попыток сымитировать реальные матчи – чистый геймплей со своими правилами, которые могут оказаться интересны и тем, кто равнодушен к футболу.

Пожалуй, ближайшим аналогом Kick Off Revival можно счесть **Rocket League**, где тоже нужно попасть мячом в ворота, только пинают его не люди, а машинки. Но тут, хоть играют и люди, все совсем не так, как в сериях **FIFA** и **PES**.

Первая часть Kick Off появилась в 1989 году и получила «Золотой джойстик» за лучший геймплей. Вторая вышла через год и тоже была представлена к награде. Новой частью занимается тот же Дино Дини, британский геймдизайнер и лектор по программированию в NHTV Breda University of Applied Sciences. По идее, вероятность неполадок невелика.

В игре будет HD-графика, реалистичная физика, а главное – в ней используется не восьмипозиционный стик, как прежде, а современный, чувствующий малейшие отклонения в стороны.

В остальном геймплей остался прежним – очень азартным и затягивающим. Ближайший аналог – спортивные игры Nekketsu про Кунио-куна и компанию.



BOUND

Еще одна игра-метафора, где действие происходит в трех мирах одновременно. В ней есть реальный мир, а в нем – беременная женщина, с которой далеко не все в порядке. В попытках сладить с проблемами она выстроила для себя мир воображаемый, где она принцесса, ее мать – королева, а отец – злые монстры, нападающие на королевство. Путешествуя по собственному подсознанию, героиня по крупицам собирает третий мир – мир воспоминаний, – чтобы разобраться в себе.

Словом, как и **That Dragon, Cancer**, проект **Bound** – это попытка передать через интерактивное искусство личные переживания. Хотите узнать, что чувствуют беременные? Для мужчин Bound, скорее всего, окажется единственной такой возможностью. Да и девушкам может оказаться полезно.

Игра построена на собственном движке, в котором активно используются технологии демосцены. Выглядит она очень необычно: мир вокруг героини постоянно меняется, складывается и раскладывается из кучи треугольников, переливается всеми цветами радуги и всячески намекает, что происходящее тут далеко от реальности. Смотрится великолепно – словно ожившая картина какого-нибудь абстракциониста с хорошим вкусом. В которой вы вдобавок управляете процессом.

Героиня анимирована по технологии motion capture, а за основу взяты движения балерины Марии Удод. И передвигается она соответствующе – словно танцуя и почти не касаясь ногами земли.

Но главное в Bound – все-таки заложенная в нее идея. И вот она в реализации очень непроста.

Что ж, посмотрим, удастся ли разработчикам донести до публики то, чего они хотели.

SHADOW OF THE BEAST

Возможно, название **Shadow of the Beast** покажется вам знакомым. Такая игра уже выходила в 1989 году на платформах типа Atari, Spectrum и Commodore, но в данном случае это будет не ремейк, а переосмысление хита далекого прошлого.

Как и в оригинале, сюжет рассказывает про похищенного мальчика, на которого наложили злые чары. Он вырос кровожадным монстром, машиной для убийств и обладателем жуткой демонической внешности. В старой игре сюжет на этом в общем-то заканчивался. Осознав свою роль в происходящем, игрок приступал к тому, на что он запрограммирован, – к убийствам и разрушению по указке свыше.

В новой все иначе. В начале игры заклинание дает сбой – и герой понимает, что с ним сделали. Начинает мстить и пытается снова стать человеком. Убивая всех и круша все на своем пути (уж это-то разработчики менять не стали).

Главное, что поменялось, помимо графики, – боевая система. В 1989 году это был простенький платформер на три кнопки, а сейчас по числу ударов и комбинаций игра может составить конкуренцию иному файтингу. Куча приемов и разнообразные враги, к которым нужен индивидуальный подход, – вот чем новая Shadow of the Beast собирается привлекать наше внимание. В пальцах игра отдается довольно приятно, так что, может быть, и получится.

А в качестве дополнения к ней будет прилагаться PS4-версия оригинала. Сможете сравнить.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

What Remains of Edith Finch разрабатывает та же студия, что делала **The Unfinished Swan**. Правда, на этот раз у них получается нечто близкое к классическим симуляторам ходьбы. Из-за сходства картинки и названия проект путают с продолжением **The Vanishing of Ethan Carter**. Но это совершенно другая игра от другой студии.

Она рассказывает о семействе Финчей, из которого уцелела лишь девочка Эдит. В самом начале она возвращается в семейный особняк и бродит по комнатам: каждая представляет собой подобие музея имени жившего в ней человека. Рассматривая предметы, Эдит активирует своего рода интерактивные воспоминания, рассказывающие, как погиб тот или иной член семьи. Но не в лоб, а в форме невероятных историй, как в фильме «Крупная рыба». В одном из воспоминаний мы превращаемся то в акулу, то в змею, то в птицу и только и делаем, что кого-то едим. Мышей, рыб... вплоть до целого экипажа моряков, коих мы пожираем в облике неведомого морского чудища. Что нам пытаются этим сказать? Что кто-то из семьи Финчей умирал от голода и мечтал, чтобы его покормили? Или это проявление невероятной кровожадности?

По короткой демоверсии этого не понять. Судя по всему, чтобы картинка сложилась полностью, нужно будет не только пройти всю игру, но и крепко над ней подумать. Но заинтриговали, ничего не скажешь.

STORIES: THE PATH OF DESTINIES

Экспериментальный проект, в основе которого лежат две идеи. Первая – сюжетные выборы в конце каждой главы. Мы играем за бывшего пирата, участвующего в антиправительственном мятеже в мире, населенном антропоморфными животными. И в конце каждой главы выбираем, что будет происходить дальше, – всегда из двух пунктов.

Друг попросил о помощи, но одновременно где-то проплывает вражеский галеон. Поспешить на выручку или бросить товарища на произвол судьбы, поскольку государственные дела важнее? Таких развилок будет очень много, и у каждой свои последствия, что в итоге выльется в целых двадцать пять концовок. Притом в двадцати четырех из них герой погибает, так что правильная только одна. Игра явно рассчитана на многократное прохождение.

Вторая идея частично дублирует то, что мы видели в недавней **Superhot**. По сути, это слэшер, но после каждого удара время в игре замедляется, почти замирает, и это позволяет обдумать следующее движение, вместо того чтобы лихорадочно давить на все кнопки.

Противники могучие, мышкой не защелкать, приходится планировать свои действия. Отскакивать, парировать, атаковать того, кто в этот момент уязвим, – словом, действовать тактически.

TRICKY TOWERS

Игру легко описать в двух словах – тетрис с физикой. В оригинале фигуры намертво прилипали одна к другой и конструкция никак не могла завалиться набок, а вот здесь – за милую душу. Если в этот момент еще и дует ветер, то центр тяжести нужно смещать, чтобы выстроенная башня оставалась устойчивой.

Есть и еще одно отличие: заполненные квадратиками ряды не пропадают. Да и «стакана», куда падают фигуры, нет. Мы именно что строим башни.

В одном из режимов нужно первым дорасти до финишной черты высоко в небе. В другом граница очень низко, а задача заключается в том, чтобы, не коснувшись ее, использовать побольше фигур. Возможно, будут и другие режимы, но и этих хватило, чтобы уголок с **Tricky Towers** был плотно оккупирован.

Разнообразия добавляют магические умения. Выпадают они каждому игроку в случайном порядке, но всякий раз не меньше двух на выбор. Это может быть заклинание, которое превратит фигуры соперника в ледяные, и они будут соскальзывать друг с друга. А может, наоборот, чары укоренения: они опутают башню зеленью и сделают ее нерушимой. Можно чужую фигуру увеличить вдвое, и ее станет решительно некуда воткнуть.

Tricky Towers получается очень веселым развлечением для компании. Правила понятны сразу, но пока научишься быстро соображать и жать на нужные кнопки – сто раз обрушишь свою башню на радость сопернику.

HEADLANDER

Новая игра от студии Тима Шейфера по части безумности не уступает предыдущим. В **Headlander** мы играем за человеческую голову без тела. В самом начале мы приходим в себя, ничего не помним, осознаем, что умеем летать на встроенных в шлем реактивных двигателях, и начинаем долгое путешествие за ответами на вопросы.

Мир захватили роботы. Как? Когда? Расскажут только в конце. Сейчас важно, что каждому из роботов можно оторвать голову, прилепиться на ее место и обрести временное тело. Каждый робот умеет что-то свое. Охранники стреляют и свободно проходят сквозь красные двери. Пылесос невелик и может ездить по особым коридорчикам для техники.

С точки зрения геймплея игра похожа на приключения Эйба в **Oddworld: Abe's Oddysee** и **Abe's Exoddus**. Каждый уровень представляет собой головоломку с аркадными элементами. Где-то придется пострелять, где-то филигранно вписаться в вентиляционную шахту, где-то – пальнуть так, чтобы снаряд срикошетил и попал куда надо.

В короткую демонстрацию влезло лишь обучение, заканчивавшееся на том, что голова цеплялась к спасательному челноку и улетала в космос. Придется терпеть до выхода полной версии. И, пожалуй, именно Headlander из всего показанного мы будем ждать сильнее всего.

А за соседним компьютером показывали ремастированную **Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle**, но этот классический квест в представлении не нуждается. Следующим, кстати, будет ремейк **Full Throttle**.

BRUTAL

Разработчики **Brutal** попытались развить идею классических «рогаликов» вроде **ADOM** и **NetHack**. Графика в этих играх отсутствует, все происходит на текстовом поле, где главным героем традиционно выступает символ @, собирает одни буквы и сражается против других.

Для них неоднократно создавались графические оболочки, но тут совмещены оба подхода. Мир в игре честно трехмерный, с возможностью бегать, прыгать и все рассматривать. Но он все равно состоит из символов, а вернее – из моделек, под эти символы стилизованных. На главном герое обязательно отыщется @, в руках у него – меч, усеянный **R**, **P** и прочими элементами ASCII.

И собирать на уровнях нужно именно алфавит, из которого потом разрешат мастерить что-нибудь полезное. Роль играют не только символы, но и их расцветка. Красные буквы на оружии – урон огнем. Синие – льдом. А в режиме карты мигом вспоминается классика – беспощадная чернота, усеянная символами.

Впрочем, для «рогаликов» главное – наполнение, но уровни и сейчас пустыми не выглядят, да и классов с разнообразными умениями хватает. Должна получиться отличная игра, правильно взывающая к ностальгическим чувствам.

SALT AND SANCTUARY

Пресса, не сговариваясь, окрестила игру «двухмерным **Dark Souls**». Та же мрачная атмосфера, схожий визуальный стиль, а главное – столь же высокие требования к мастерству. Умираешь тут часто, постоянно приходится, чертыхаясь, начинать сначала. Но за это мы хардкорные игры и любим, правда?

Что интересно, создают **Salt and Sanctuary** муж с женой. Кто-то программирует, кто-то рисует. Увы, самих разработчиков на шоукейсе не было, поэтому так и осталось загадкой, кто из них какую роль играет.

Обычно проблема таких проектов в том, что два человека либо не могут в достаточной мере наполнить игру контентом, либо занимаются этим чересчур долго, из-за чего релиза приходится ждать до бесконечности. Все же большой команде с этим проще.

Но история знает немало случаев, когда с игрой справлялся и кто-то один, к тому же не исключено, что создатели все-таки привлекают кого-то еще для отдельных задач. Пока все выглядит интригующе.

ENTER THE GUNGEON

Еще один dungeon crawler, но для разнообразия не фэнтезийный, а научно-фантастический. Герои тут носятся с бластерами и гранатами, хотя и без магии тоже не обходится.

С точки зрения геймплея все типично, из ближайших аналогов вспоминается, например, **The Binding of Isaac**, только целиться тут можно под любым углом. А так – та же бешеная динамика, куча объектов и спецэффектов, но в центре внимания не мальчик, истекающий кровавыми слезами, а группа приключенцев, которые стремятся к некоему прибору, способному исправить их прошлое.

А еще тут можно играть в кооперативе.

GUNS UP!

Любопытная и очень динамичная стратегия. Поле боя мы наблюдаем сверху и лично никем не командуем, но можем призывать бойцов за накопленные ресурсы: стрелков, гренадеров, медиков. У каждого своя стоимость, так что главная трудность – вовремя понять, какой род войск нужнее здесь и сейчас.

Все призванные отряды устремляются к вражеской базе, а там мы помогаем им артобстрелом и ковровыми бомбардировками, стараясь не задеть своих. Чем меньше ресурсов вы потратите, тем лучше, пригодятся в следующем бою. Постепенно мы получаем доступ ко все более могучим боевым единицам и можем штурмовать лучше защищенные укрепления.

В промежутках мы обустраиваем свою базу так, чтобы противнику было сложнее ее взять. Против нас играют такие же люди, просто в подобные моменты игровой процесс отзеркаливается: уже кто-то другой призывает войска и идет на штурм. Чем лучше вы спланируете оборону, тем выше шанс, что об нее обломают зубы.

Нечто подобное мы видели в ранних сборках «**Блицкрига 3**», где тоже планировался асинхронный мультиплеер, только управлять войсками нужно было самостоятельно, а здесь управление непрямое. Разработчики «Блицкрига» со временем отказались от идеи, но, может, тут все же получится. ■

ИНДИ-ДАЙДЖЕСТ

ЧЕТЫРЕ ПРОЕКТА ОТ GAMBITIOUS, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

ЯН КУЗОВЛЕВ

Самое важное, что вам нужно знать про **Gambitious**, да и вообще про издателей независимых игр в Голландии, – у вас должна быть рабочая демка и игра должна понравиться коллективу. Чтобы заключить контракт и чтобы вашу игру издали, вовсе не нужно приносить в жертву козла и плакать над тюльпанами.

Тем не менее к голландцам понемногу подкрадывается политкорректность. Так, зомби на постерах не рекомендуется хватать женщин за грудь, ну а если игра так или иначе затрагивает тему расизма, то с издателем у вас договориться не получится. В остальном такие издатели берутся за разные проекты. Сами Gambitious в свое время издавали за рубежом обновленный «Мор. Утопия» и сейчас продолжают сотрудничать с одной отечественной командой по игре в стиле **Hotline Miami**. Все остальные подробности издатель держит в тайне и пока что показывает всего четыре проекта.

ХОТЕЛ ПОИГРАТЬ в вестерн, а в итоге вызвал потусторонний демонический разум из преисподней

ZOMBIE NIGHT TERROR точно понравится киноманам – здесь полно отсылок к тематическим фильмам

ZOMBIE NIGHT TERROR

Создатели **Zombie Night Terror** неистово желают, чтобы мы решали проблемы и вели ораву голодных мужчин и женщин к еде. Еда при этом сопротивляется судьбе – перед нами симулятор зомби-эпидемии. Работает Zombie Night Terror по проверенным методам и больше всего напоминает древних **Lemmings** – у зомби, как и у леммингов, не все в порядке с головой и рациональным мышлением, поэтому игроку необходимо толпу направлять.

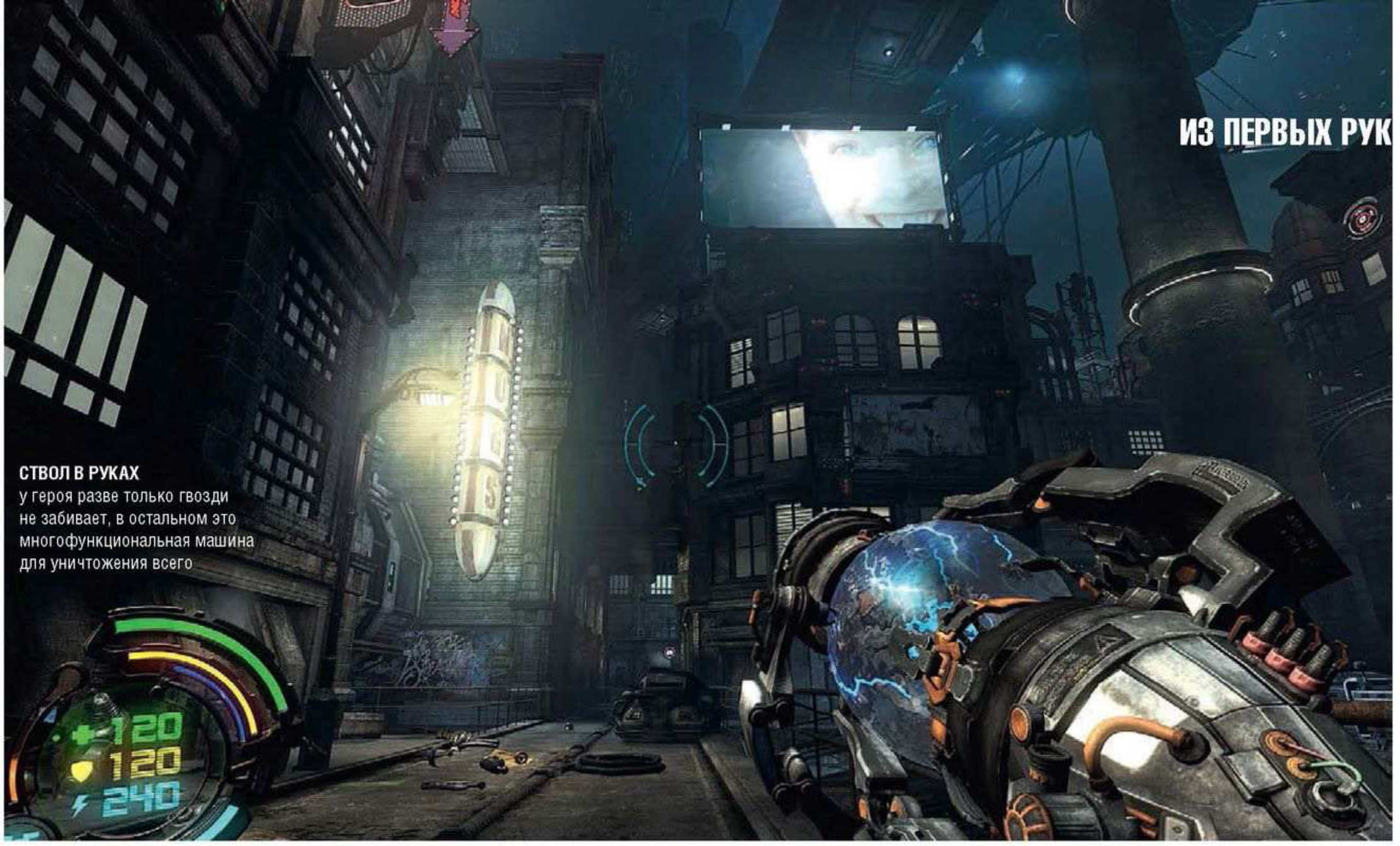
Начинается все с нехитрых опций вроде регулировщиков-зомби и заканчивается многоступенчатыми эволюциями – обычного мертвеца можно превратить в скоростного ползучего вурдалака и заставить его скакать по стенам.

Само собой, уровни кишат опасностями – тут пол под напряжением, там стоят недружелюбные люди с автоматами. Дизайн у этапов постоянно меняется: где-то мы аккуратно водим всего пару ходячих мертвецов, в других случаях начинаем на уровне эпидемию с какого угодно места и уже дальше наблюдаем за хаосом. Есть и линейные задания – на одном таком толпа мертвяков со всех ног бежит на группу протестующих. Те бросаются «коктейлями Молотова», поэтому игроку нужно вовремя врубать разные активные способности и заставлять зомби уворачиваться от опасностей. Головоломки редко повторяются, задания длинные, провалить их по глупости – проще простого. Главный диссонанс: игры такого толка сейчас хорошо смотрятся на мобильных устройствах, а для PC Zombie Night Terror кажется немного компактной.

CRUSH YOUR ENEMIES

Следующий проект больше всего похож на медитативную **Eufloria**, только вместо цветочков и планет у нас толпы потных злых варваров отнимают луга и пастораль у томных аристократов с напомаженным лордом во главе. Разработчикам **Crush Your Enemies** хотелось сделать максимально простую стратегию, чтобы все действие на одном экране и никакого лишнего микроменеджмента и отстройки.

Получилось намного хитрее, чем кажется. По игровому полю бегают армии и понемногу отвоевывают земли. Поля с изумруд-



СТВОЛ В РУКАХ у героя разве только гвозди не забивает, в остальном это многофункциональная машина для уничтожения всего

ВОЙНА в Crush Your Enemies ведется слишком серьезно – в стороны летят отрубленные руки да ноги

СЦЕНАРИЙ укладывается в привычное «круши-ломай», другого варвары делать не умеют

ной травой перекапываются под неприветливую степь – по приятной земле варвары топать отказываются.

Дополнительные силы рекрутируются в отдельных деревнях, причем чем больше человек в гарнизоне, тем быстрее идет процесс. Поначалу стычки проходят в формате стенка на стенку – у кого больше толпа, тот и победил. Потом расклад на картах становится все сложнее. Появляются воители, лучники, богатыри с щитами. Кроме скучных деревень и казарм, на картах оставляют требушеты; в какой-то момент на уровнях начинает гулять плотоядная улитка титанических размеров.

Что важно: за мнимой простотой скрывается очень резкая кривая сложности, и критическую роль здесь играют решения, принятые в первые мгновения, – отправить ли солдат сразу отвоевывать ферму или подкопить силу? Сколько человек сделать лучниками?

HARD WEST: SCARS OF FREEDOM

Мрачный оккультизм и чертовщина на Диком Западе – непростое дополнение к игре для тех, кому в жизни почему-то мало одной **XCOM**. По-хорошему, от **Hard West** чувствуешь такой же настрой, как и от **Desperados**: очень хардкорно и необычно. Причем сама по себе игра больше про повествование и жестко прописанный сценарий, а не процедурно генерируемые миссии.

Главное отличие от оригинала – приключение здесь самую малость короче, а для некоторых персонажей сделали необычную прокачку. У нас под управлением не всегда нормальные люди – в отряде есть реанимированные трупы-големы, для которых нужно покупать или воровать части тела.

Со временем импланты изнашиваются и отваливаются, поэтому «чудовищ Франкенштейна» стоит всячески штопать и обновлять. К каждой части тела привязаны дополнительные характеристики и важные скиллы – например, выстрелы, гарантированно попадающие в цель.

Со **Scars of Freedom** складывается такая история – есть шанс, что сядете за безобидную тактику на полчаса-час, а уйти сможете только за полночь с ошалелым взглядом и трясущимися руками.

HARD RESET REDUX

Hard Reset уже кажется каким-то отголоском из прошлого – пять лет назад мы играли в средний шутер с быстрыми и злыми жестянками. Для кого-то это было возвращение того самого драйва, за который любили **Serious Sam**, другие обошли Hard Reset стороной и нажимали в другие бюджетные развлечения – вроде **Warhammer 40K: Space Marine**.

Перевыпуск 2016 года нужен для двух вещей. Во-первых, Hard Reset переносят на консоли, во-вторых, доводят игру до ума парой небольших, но крайне важных изменений. Новый Hard Reset озверел: у главного героя появилась киберкатана и возможность совершать молниеносные рывки в разные стороны – теперь вся игра про то, как герой лихо мечется между сатанинскими жестянками и рвет их в клочья. Ощущение такое, будто бы в игре всегда были эти фишки с маневрированием.

Вторая деталь – при выборе оружия время теперь останавливается. У героя есть две многофункциональные пушки, и большинство сложных перестрелок как раз строятся на том, чтобы правильно задействовать эффекты от стволов: заминировать проход, накрыть толпу барьером, вовремя дать ракетный залп по огромному роботу и двумя взмахами разметать толпу мелких дроидов. С клавиатуры это делать не слишком удобно: выхватываешь оружие, листаешь на нем до нужной функции и терпишь, пока тебе жует лицо очередной механоид.

В остальном – удивительно, как правильно настроенный интерфейс и управление могут преобразить игру. Сильно лучше она, конечно, не стала, но веселее – точно. ■

ЖАНР Файтинг
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Capcom
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
САЙТ ИГРЫ streetfighter.com

STREET FIGHTER V

НЕ ДОДЕЛАЛИ

ДАНИИЛ ЧЕРЕЗРЕЧКОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 6 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Выход **Street Fighter V** напоминал злую сатиру от «Монти Пайтон», в которой все оказались дураками – и разработчики, и игроки, и просто неравнодушные к файтингам люди. Крупных проблем две: многопользовательская часть за неделю, прошедшую с момента релиза, так и не заработала как подобает, а однопользовательской здесь практически нет.

Особенно комично смотрятся анонсы в специальном твиттере, позволяющем отслеживать комментарии насчет работы серверов. В нем используются формулировки типа «мы выражаем надежду» и «мы стараемся выяснить причину», иными словами – «мы понятия не имеем, что происходит». Обидно, потому что Street Fighter V – один из тех файтингов, которые не стоит пропускать, каковы бы ни были ваши жанровые предпочтения.

СМЕНА ИМИДЖА пошла Далсиму на пользу! Борода идет всем, кроме Яна Кузовлева

ЗАЧЕМ ВСЕ ЭТО

Если прежде вас не смущали разговоры о многочисленных турнирах по Street Fighter V, то сейчас самое время обратить на них внимание. Пятая часть создана главным образом для киберспортивных состязаний, поэтому в ней нет ничего лишнего. Единственное, что должно вас заботить, – победы в Ranked Match, а если не получается, то тренировки в регулярных онлайновых матчах и заучивание комбинаций в комнате с не способным дать сдачи болванчиком.

Аркадная лестница с боссом в конце и красивой картинкой? Оставили в четвертой части. Может быть, набор испытаний? Как-нибудь потом с патчем, на старте этого нет. Сюжетный режим? На два-три боя с позорными иллюстрациями. Нечто похожее на сюжетный режим **Mortal Kombat** будет летом, как сообщает Capcom. Остается тренировка и Survival, который придется пройти, чтобы заработать денег на персонажей, а также открыть дополнительные цвета костюмов. Это все, что пока может предложить игра. Есть еще мультиплеер, но он плохо работает, а лобби позволяет создать комнату только для двоих участников.

Высокая цена на игру в таком виде все же оправдана. Все последующие обновления, включающие костюмы, новые режимы, а также персонажей, будут почти бесплатными. «Почти», потому что их все-таки придется покупать за внутриигровую валюту, а она зарабатывается в регулярных поединках. Для справки: одна победа в онлайне дает полсотни монет, тогда как для покупки, допустим, появляющегося в марте Алек-

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Переведен текст. Есть много смешных формулировок, опечаток и проблем с форматированием текста – и это в файтинге, где его три строчки.

НОВИЧОК Рашид станет одним из фаворитов на турнирах. Его скорость и резкие выпады понравятся многим

са требуется сто тысяч. Что-то можно заработать прохождением сюжетного режима и «выживания», но эти запасы очень легко исчерпать. Поэтому тут сразу предлагают купить Season Pass, а еще лучше – время от времени вкладывать реальные деньги. Capcom объясняет это тем, что игроков всегда раздражали многочисленные издания Ultra, а такая схема поможет избежать дополнительных названий и ненужной смысловой нагрузки.

Все перечисленное может отпугнуть, особенно если вы не привыкли тягаться в онлайне с лучшими игроками. В таком случае есть только одно спасение – вечеринки с друзьями, когда важно только успевать нажать как можно больше кнопок. Но если вы все же решите проявить себя в сложном жанре, то окажетесь моментально очарованы новой боевой механикой и тем, как просто и интуитивно понятно все стало. Четвертая часть покажется вам черновой работой, грубым и неотлаженным механизмом. Здесь особенно важно то, как подчеркнута индивидуальность каждого бойца в его боевом стиле, а также возможность в один миг изменить ситуацию на арене – и сделать исход поединка непредсказуемым.

КТО ВСЕ ЭТИ ЛЮДИ

Персонажей шестнадцать, и половину этого списка знает каждый ценитель видеоигр, другие же либо совсем новые, либо надо вспоминать. Очень условно их можно разделить по группам в зависимости от боевого стиля: кто-то хорош во всем, кто-то – в стремительном нападении, а кто-то сидит в обороне и ловит на ошибках. Еще есть любители сложных захватов – с ними лучше держать дистанцию. В каждой группе есть подборка новых лиц, коренным образом меняющих классические правила.

Например, Лаура формально сильна в захватах. Может резко сократить дистанцию и провернуть комбинацию из нескольких ударов, которая завершится броском через себя. Еще она может сделать захват в воздухе, резко взмыв по диагонали. В то же время у нее есть медленный проджектайл, плюс она невероятно шустра и владеет быстрыми классическими приемами, что делает ее почти универсальным бойцом. И это при том, что ее «суперудар» невозможно блокировать.

Другой новичок, Фэнг, травит противника ядами и умеет в момент уклоняться от атаки и заставать противника врасплох. Некали кажется медленным и неповоротливым, но если он все-таки поймает врага

ВЕРДИКТ

ШЛЕПОК по заднице у Мики подвергли цензуре. Но природная справедливость рассудила так, что это ничего не меняет. Behold! Жопа!

ТЕ, КТО УМЕЕТ ИГРАТЬ за Байзона, сейчас в лидерах таблицы достижений

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: релизная версия предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PS4, PC.
СКОЛЬКО: десять часов в режиме Survival и еще десять – в попытках найти противника в онлайне.

ЛАУРА – самый простой и доступный персонаж в пятой части после традиционных Рю и Кена

в серию ударов, то спасения тому не найти. К тому же Некали может позволить себе ошибаться благодаря внушительному запасу энергии.

Особую роль в боевой системе играет так называемая V-шкала, позволяющая активировать особые умения и вводить персонажа в так называемый режим атаки. У всех шестнадцати бойцов они уникальные. Где-то они совершенно неочевидные или требуют серьезных навыков: попробуйте правильно рассчитать время парирования ударов у Рю! У других они, напротив, предельно понятные и словно бы даже читерские. Так, Чунь Ли просто получает множитель ударов. Стукнула ногой один раз, а засчитали три.

В отличие от «суперударов» (здесь они называются Critical Arts), позволяющих гарантированно нанести большой урон, стоит один раз «попасть» по персонажу, V-шкала существенно расширяет возможности боевого стиля, но само по себе это преимущества не дает.

■ ■ ■

Street Fighter V – это бесчисленное множество деталей и нюансов, которые интересно обнаруживать именно в матчах с другими игроками. В этом и заключается главная задача пятой части. Речь идет уже не о том, чтобы популяризовать жанр как таковой (спасибо, с возрождением справилась четвертая часть!), но о формировании базы игроков, готовых во всем разбираться и играть на профессиональном уровне. Сегодня это, возможно, единственный файтинг, серьезно нацеленный на киберспорт.

И все же невозможно поставить финальную оценку одним только обещаниям, что будет «дальше». Пока же это файтинг с превосходной боевой системой, неработающими серверами и куцей подборкой развлечений в сингле. ■

ПОРАДОВАЛО:
– хорошая подборка ярких и очень разных персонажей;
– большая свобода в боевой системе, понятный и логичный инпут;
– шорюкен все еще работает;
– кросс-платформенный мультиплеер для PC и PS4.

ОГОРЧИЛО:
– если у вас нет друзей или если вы боитесь онлайна, вам тут делать нечего;
– визуально это все еще сомнительное удовольствие;
– на момент публикации рецензии серверы падают каждый день, а поиск противника может занять и полчаса.

ДОЖДАЛИСЬ?
Если вам интересны файтинги, если у вас есть с кем играть и нет привычки отсиживаться в ледяной ванне после каждого обидного поражения, то Street Fighter V – лучшее развлечение в жанре файтингов. Но формат нуждается в доработке. Пока что в игре слишком мало контента.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»

ТЕОРИЯ ФАЙТИНГА

ФРЕЙМЫ, БЛОКИ, КРОССАПЫ

СЕРГЕЙ НЕПРОЗВАНОВ

Любая школа единоборств – это не только набор приемов, но и целая философия. Так и любой файтинг – не просто виртуальная арена для поединков, но и огромный стратегический плацдарм. Как бы сильно и быстро вы ни жали на кнопки, персонаж не превратится в ураган ударов и комбинаций. У каждой игры есть своя внутренняя логика – и особенно у виртуальных драк. Пробежимся по основам.

БЫСТРЕЕ НА ОДИН ФРЕЙМ

Любой файтинг начинается с выбора бойца. Очень редко начинающие файтеры подходят к выбору с умом – обычно человек покупается на внешний вид персонажа («О, я буду той бабищей с четырьмя руками!»), находит один коронный прием и начинает бессовестно его эксплуатировать («О, вниз-вверх-удар! Круто выглядит!») или вовсе бездумно молотит по всем кнопкам. А затем возникают обиды и звучат заявления в духе «У игры паршивый баланс!» или даже сомнительные сделки из разряда «Этот прием не используем!», а вопрос «Почему?!» звучит даже чаще, чем обидные шпильки.

Чтобы понять, какой удар и когда делать, достаточно учитывать такую простую вещь, как скорость выполнения удара. И речь тут не о том, кто быстрее нажмет на нужные кнопки, а о том, какой персонаж быстрее завершит движение перед тем, как нанесет урон. Какой удар есть «камень», а какой – «ножницы», поможет разобраться фрейм-

В ФАЙТИНГАХ большинство персонажей, как правило можно разделить на несколько условных классов. Чаще всего на зонеров и рашдаунеров

мдата. Что это такое – список всех возможных приемов персонажа с указанием скорости их исполнения. Как правило, разработчики сами выкладывают подобную информацию либо выпускают расширенные руководства к игре. Но бывает, что игрокам самим приходится сидеть с блокнотом и секундомером. Главное, что, какой бы популярный файтинг вы ни взяли, найти необходимую информацию можно всегда.

Любой прием можно разделить на три фазы: подготовка, удар и восстановление (startup, active frames и recovery). Каждый этап занимает определенное количество кадров в секунду (fps). К примеру, если у приема startup 8, active frames 10, recovery 11 – это значит, что восемь кадров потребуется для начала движения, десять непосредственно на сам удар (именно в это время игра засчитывает попадание по противнику) и одиннадцать кадров нужно персонажу, чтобы «обрести равновесие» и снова вернуться под контроль игрока.

РАШДАУНЕРЫ предпочитают ближний бой. Атакующая игра у них начинается на расстоянии подсечки и ближе, а дистанция больше половины экрана – злейший враг

ЗОНЕРЫ обстреливают противника издалека, используя в бою преимущественно снаряды (выстрелы, огненные шары и прочее)

ИГРЫ РАЗУМА

Вот вам гипотетическая ситуация. Скорпион только что запустил свой гарпун, а Кунг Лао хоть и не достал до противника подсечкой, но удачно избежал удара. Каждый из игроков, разумеется, может попытаться уйти в блок, дожидаясь более благоприятной ситуации для нападения. Но давайте вооружимся фреймдатой и посмотрим, что можно выжать из этого положения.

Оба персонажа промахнулись, начинается стадия восстановления. У гарпуна Скорпиона восстановление – 95 кадров, у подсечки Кунг Лао – 57; получается, что монах сможет действовать раньше и в запасе у него будет целых 38 кадров. Опытному игроку этого хватит, чтобы начать мощную комбинацию. У нас же дерутся новички (гипотетически!), да и здоровье противников на исходе, так что давайте подумаем, как завершить бой несколькими ударами. Кунг Лао нужно некоторое время, чтобы сблизиться с противником. Поэтому бить надо чем-то максимально быстрым – приемом с наименьшим количеством фреймов на стадии подготовки.

В арсенале Кунг Лао есть удар, на подготовку которого отводится всего 6 фреймов, – так называемое «кручение», когда монах вертится вокруг своей оси. Прелесть этого приема еще и в том, что противник подлетает в воздух, а мы можем продолжить серию ударов. 38 выигранных фреймов с лихвой хватит на то, чтобы чуть приблизиться к противнику и закрутиться, ну а дальше подпрыгиваем и добиваем противника ударом ноги. Кунг Лао Wins!

Таким образом, если два персонажа одновременно ринутся друг на друга, удар нанесет тот, у кого на подготовительные процедуры отводится меньше фреймов. Активные кадры удара отвечают за время, которое лучше не попадаться под руку оппонента, ну а восстановление – расплата за промах, ведь чем дольше вы приходите в себя, тем больше у вашего противника времени наказать вас за неудачную попытку.

Конечно, с опытом все это можно прикинуть на глазок, особенно если приемы длинные, но точное знание фреймдаты позволяет отделить нужные удары от бестолковых и просто красивых.

МИЦУРУГИ – быстрый, резкий и дерзкий. Хотите играть в Soul Calibur – умейте ему противостоять. Тактические знания по возможностям двух конкретных персонажей в бою называются матчап

В SOUL CALIBUR V есть продвинутая техника Guard Impact. Этот защитный прием блокирует все уровни атак и делает атакующего беззащитным на протяжении 27-29 фреймов

ПРАВИЛА ХОРОШЕГО БЛОКА

Может показаться, что из-за блоков бой становится менее зрелищным, но это совсем не так. Если знать, как пользоваться, блок не снижает динамики боя. Плох тот боец, что пропускает удары.

В каждой игре блок осуществляется по-своему. Например, в серии Mortal Kombat под защиту традиционно отводится отдельная кнопка, в серии Street Fighter блокирование ударов выполняется движением назад. Казалось бы, все просто, но каждая из механик порождает свои особенности.

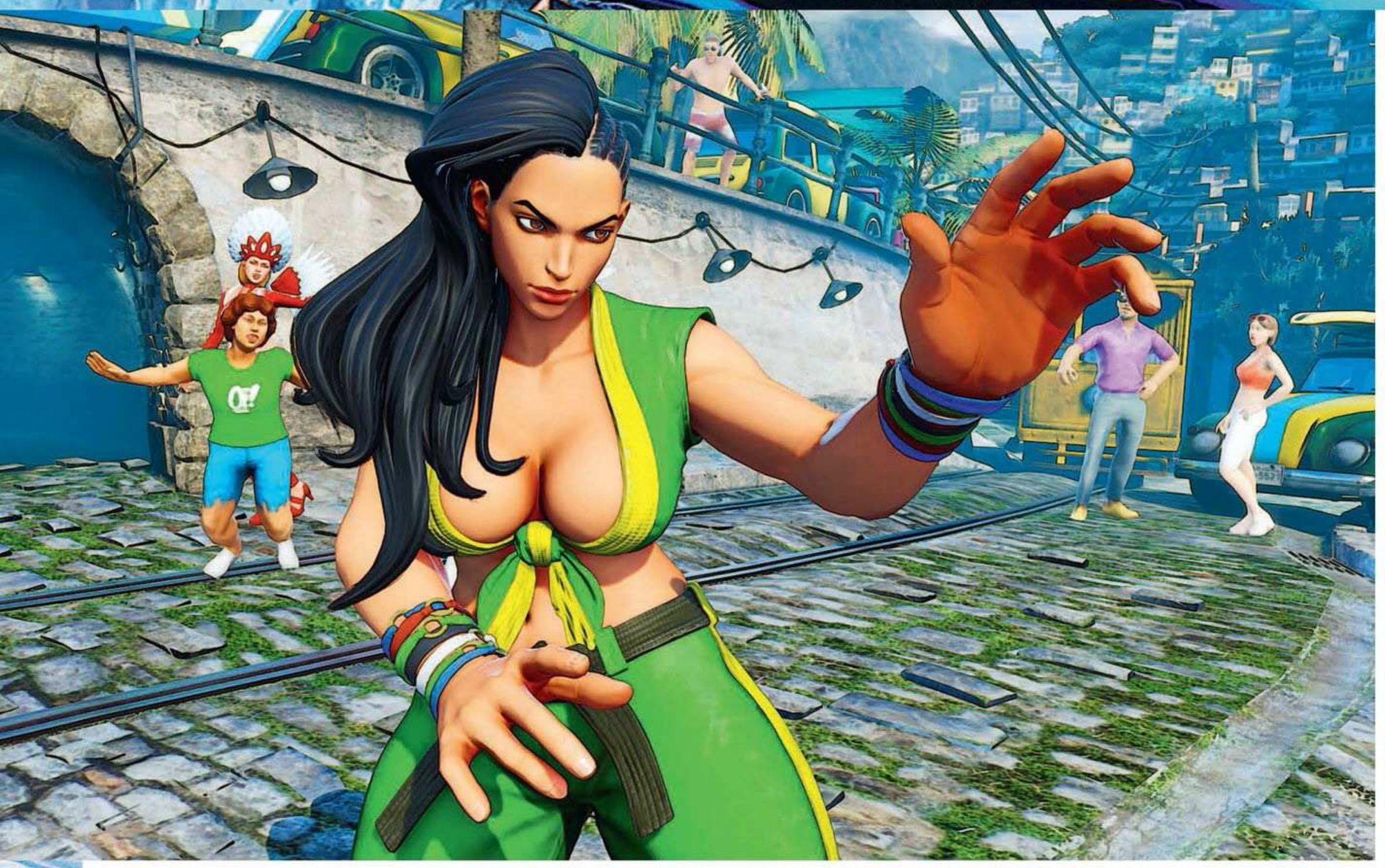
«Я же стоял в блоке!» – еще одна фраза, которая частенько звучит в компании начинающих файтеров. Нельзя просто так нажать одну кнопку и очутиться «в домике». Есть ли разница, как блокировать удар – сидя или стоя? Несомненно. Как все удары разделяются на верхние (High),средние (Mid) и нижние (Low), так разделяются и блокирующие стойки, хоть разница может показаться на первый взгляд сугубо визуальной.

Средние удары можно блокировать хоть стоя, хоть сидя – никакой разницы. Но вот от нижних ударов спасет только блок в положении сидя. Если вы стоите в блоке, а противник делает подсечку – морально приготовьтесь глотать пыль. Нижние удары могут не только быть отдельными приемами (вроде подката Саб-Зиро), но и встречаться в комбинациях. Если враг начинает серию ударов по стоящему в блоке и блок неожиданно срывается, значит, один из ударов в серии был нижний и теперь, при обороне от этой серии, придется вовремя менять защитные стойки.

От верхних ударов одинаково хорошо помогают как блок в полный рост, так и нижний блок, но здесь у защищающегося есть преимущество. Если присесть под верхним ударом, не поставив блок, противник ударит по воздуху, а вам представится отличный шанс контратаковать.

Может показаться, что верхний блок почти бесполезен, а неопытного игрока достаточно поставить в тупик постоянным нижним блоком. Но, ко всеобщему счастью, есть еще один тип удара, о котором стоит упомянуть, – атака сверху вниз (Overhead). Подобные удары не так распространены (как правило, один-два на персонажа, да еще могут встречаться в некоторых комбинационных сериях), поэтому знать их просто необходимо. Тут-то вам и пригодится блок стоя.

Бывает, что сам способ блокирования порождает новые виды атак. В 2D-файтингах с классическим блоком «назад от противника» существует любопытная тех-



ДИСТАНЦИОННЫМ ИГРОКАМ как воздух необходимы приемы, освобождающие место между бойцами. Прессингующим достаточно зажать противника в углу и не выпускать его из неудобного места

ника – кроссап (CrossUp). Напрыгивая на персонажа, атакующий пытается выполнить удар так, чтобы столкновение прошло по спине блокирующего. В этом случае игра считает, что атака проведена не во фронт персонажа, а сзади, и зажатое направление «назад» считается уже как движение «навстречу», следовательно, и блок не включается.

АРИФМЕТИКА ВЫЖИВАНИЯ

Теперь, когда мы знаем, что не все удары одинаково эффективны, а блоки нужно применять в зависимости от ситуации и свойств атак, пришло время еще разок вспомнить о фреймдате. Разберемся в разнице между успешным ударом, ударом, попавшим в блок, и ударом в «молоко».

Казалось бы, удар – он и в Африке удар. Но именно на том, попал или промахнулся противник, нужно выстраивать контратаку. Здесь мы подбираемся к одной из важнейших механик файтингов – к преимуществу после удара (Advantage). Каждый прием не только имеет свою стадию восстановления, но и оглушает оппонента (Stun), а оглушение тоже длится некоторое количество фреймов. Удар, попавший в цель, вызывает оглушение после удара (Hit Stun), попавший в блок – оглушение после блока (Block Stun). Чтобы определить, кто из персонажей начнет действовать первым после столкновения, нужно найти разницу между восстановлением после использованного приема и оглушением противника. Эта разница и называется преимуществом. Если преимущество приема выражено положительным числом фреймов – атаковавший начнет действовать раньше. Если преимущество – отрицательное число, то у оборонявшегося появляется отличная возможность перейти в контратаку.

ЧТОБЫ ГРАМОТОНО АТАКОВАТЬ самому, нужно знать весь арсенал приемов персонажа. Чтобы грамотно обороняться – приемы всех противников. Вот и представьте, какой объем информации должен держать в голове игрок в Tekken Tag Tournament 2

У каждого удара в игре свое преимущество как на блоке, так и на попадании. Те приемы, что имеют преимущества на блоке, называют безопасными (Safe). Удары с минусом, соответственно, небезопасные (Unsafe).

Ну и, чтобы оставить тему фреймов в покое, разберем еще один термин – наказание (Punish). Это приемы с минимальным количеством кадров на этапе подготовки, которые можно использовать для наказания попавшего по блоку или промахнувшегося противника. Даже если вы еще не освоили большие и мощные комбинационные серии, простой удар очень осложнит жизнь противнику, ведь после каждого неверного движения он будет терять драгоценные очки здоровья. Но приготовьтесь –

ВЕРДИКТ

ФАНАТКУ ЗАНГИЕВА Мику задумывали как сложного в освоении персонажа. Ее прямая противоположность – быстрая и плавная Карин

люди не любят ошибаться, и наказания их очень сильно злят (будьте готовы делать блоки и по эту сторону экрана!).

ПОКАДРОВЫЕ ШАХМАТЫ

Сведем на виртуальном полигоне гипотетических Лекса Лютора и Супермена из **Injustice: Gods Among Us**, благо вся нужная нам информация доступна там в тренировке.

Лекс Лютор атакует противника особым приемом, бодая корпусом своего робокостюма. Удар был точен, и Супермен отлетает в другой конец экрана. Что открывает эта возможность для нашего суперзлодея?

Итак, Лекс Лютор отбросил Супермена на противоположную сторону локации. Преимущество атаковавшего: плюс 47 кадров. Лютор легко успеет выстрелить из энергоружья в надежде попасть по встающему с земли противнику. Но намного важнее создать тактический перевес и, скажем, оставить на поле боя гравитационную мину, которая усложнит противнику перемещение.

На таком расстоянии Супермен сможет ответить всего тремя ударами: летящий удар с кулаком, тепловое выжигание и тепловое зрение. Подготовка этих приемов занимает 21, 38 и 26 кадров соответственно. Бросок мины Лютора требует 78 фреймов. Но раз за ним перевес в 47 фреймов, фактическая подготовка на бросок мины займет 78 – 47 = 31 кадр.

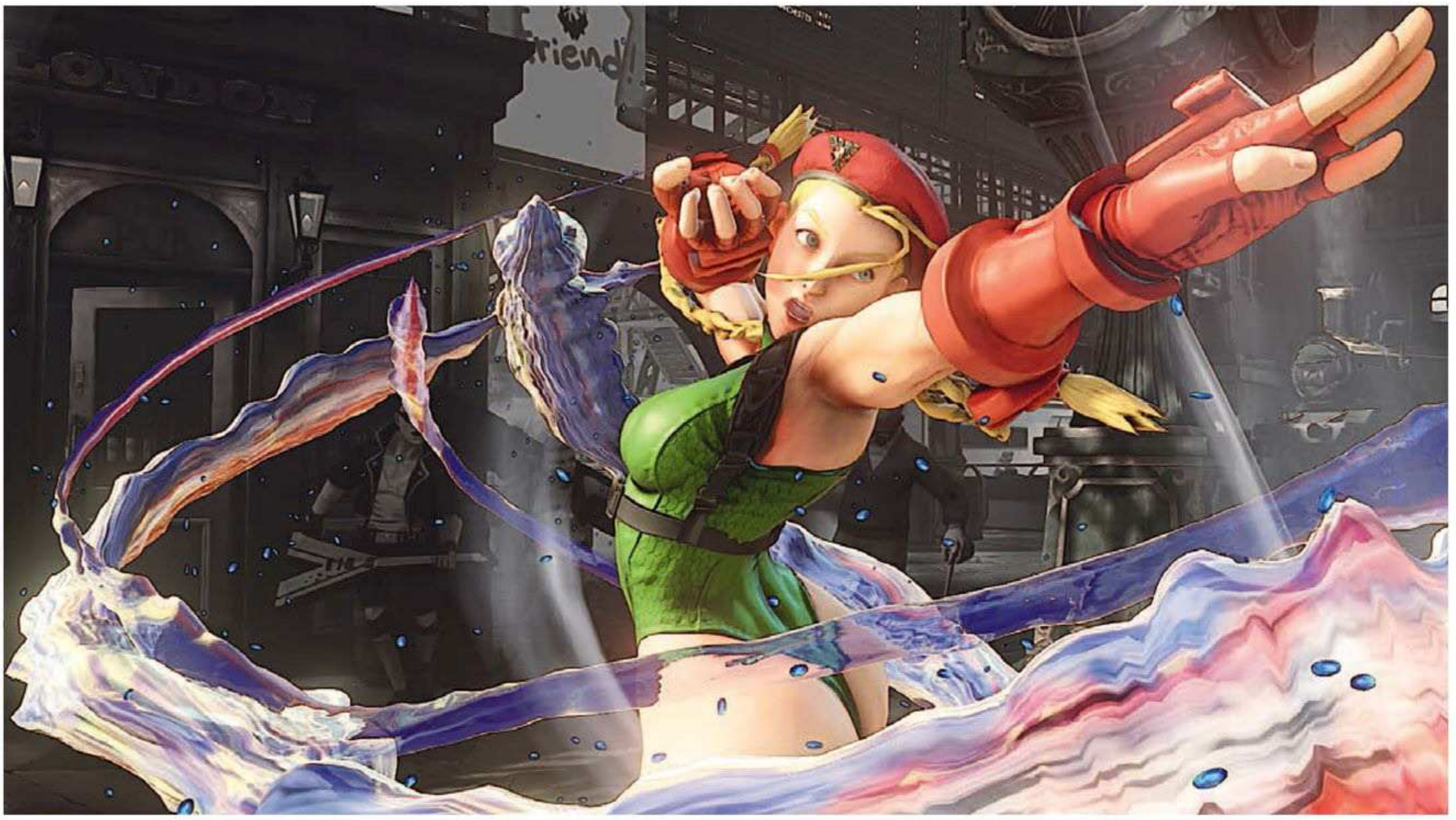
Увидев, что Лютор остается на месте, Супермен вряд ли попытается атаковать летящим ударом, ведь для этого ему потребуется преодолеть огромную дистанцию, и нам не составит труда заблокировать прием. Мы бросаем под ноги противнику гравитационную мину. Единственный приемлемый вариант для Супермена наказать нас на расстоянии – тепловое зрение. Подготовка этого приема, как мы уже знаем, занимает 26 фреймов. Что в данной ситуации (31 – 26) на пять кадров быстрее нашего броска мины. Но лазерный луч из глаз Супермена движется не напрямую, а, как стрелка секундомера, начинает выжигать пол под ногами героя и поднимается выше. Это уже активная фаза удара, и, чтобы попасть по нам, пяти фреймов недостаточно. Таким образом, мина приземляется Супермену под ноги, а мы успеваем заблокировать его выстрел.

Теперь посмотрим, что было бы, если б Супермен заблокировал толчок Лекса Лютора. Преимущество попавшего в блок удара составляет минус 23 фрейма. Это значит, что в запасе у героя в красном плаще есть время не только на то, чтобы провести неблокируемый летящий удар кулаком (21 фрейм), но и на то, чтобы начать сильную комбинацию ударов.

Если же удар Лютора просто не попадает в цель, то у Супермена, не делавшего ничего, есть преимущество в 16 фреймов, которые нужны Лексу для восстановления. Маловато, чтобы провести неблокируемый спецприем, но несколькими простыми тычками дотянуться можно.

НЕРАВЕНСТВО

Давно канули в Лету времена, когда персонажи в играх напоминали разноцветных клонов. Никто не хочет сражаться одинаковыми героями. Виртуальные протеже обрели индивидуальность, обзавелись собственными характеристиками и боевыми стилями. Одни хорошо чувствуют себя в ближнем бою, другим лучше держать дис-



КЭММИ полагается на скорость – у нее нет дальнобойных атак, зато нападает она почти из любой позиции

танцию. Кто-то способен несколькими ударами вышибить из противника дух, а кому-то приходится прыгать и скакать по всей арене, выискивая бреши в обороне.

Очевидно, чем больше персонажи отличаются, тем сложнее выдержать общий баланс. Надеяться на то, что понравившийся вам гламурный киборг с одинаковой легкостью будет побеждать всех конкурентов, почти не приходится. Всегда найдутся как проходные, так и неудобные противники, на чьей стороне окажется перевес.

На старте продаж, когда очевидные плюсы и минусы каждого персонажа еще не изучены, только опытные игроки могут прикинуть преимущества того или иного бойца. Спустя некоторое время, проанализировав плохие и хорошие матчи, просчитав количество безопасных ударов и возможности извлечь максимальный урон, игроки составляют список – Tier List.

В 2D-файтингах всех персонажей, как правило, можно разделить на несколько условных классов: зонер, рашдаунер и гибрид. Призвание зонеров – обстреливать противника издалека, используя в бою преимущественно снаряды (выстрелы, огненные шары и прочее). Рашдаунеры, напротив, предпочитают ближний бой. Атакующая игра у них начинается на расстоянии подножки и ближе, а дистанция больше половины экрана – злейший враг. Гибриды же – пограничный класс. Они и пострелять могут, и на ближней дистанции чувствуют себя не так скверно, как чистые зонеры. Дистанционщикам как воздух необходимы приемы, способные разорвать дистанцию между столкнувшимися вплотную персонажами. А прессингующему в ближнем бою нужны приемы, позволяющие как можно быстрее сократить расстояние и начать оттеснять противника в угол. Что из этого есть у Кабала и, скажем, затерявшейся внизу таблицы Синдел?

■ ■ ■

Идеального баланса в файтингах достичь непросто, и, наверное, такового пока не существует в природе. Если в игре есть несколько общих тактических механик, как зонинг или раш, то и пограничный между ними класс должен иметь среднюю силу своих средств, а не доминировать сразу на двух территориях.

ЗАГНАТЬ британскую девушку невероятно сложно, это достаточно универсальный персонаж, который не стесняется ставить оппонента в неудобную ситуацию

Вокруг классов всегда возникает много споров. Но они отлично отображают неравенство персонажей. В десятый раз проиграв одному и тому же противнику, не стоит отчаиваться, возможно, сама игра устроена так, что для победы вам придется приложить больше усилий. Играть топовым бойцом или остаться верным более слабому, но полюбившемуся с первого взгляда? Выбор всегда за вами. Но нужно понимать, что в последнем случае победы будут даваться вам очень трудно. К счастью, это лишь верхушка айсберга, общая информация, которая поможет разобраться в том, что на самом деле происходит на экране, пока в вихре спецэффектов выясняют отношения Рю и Кен. ■

ВЕРДИКТ

FAR CRY PRIMAL

ПЛЕМЯ ГРЯЗНЫХ ВОЛОС

АНТОН ДАТИЙ

У нас была **Far Cry** про вышки и Африку, была Far Cry про вышки и тропический остров, потом Far Cry про вышки и Тибет. Теперь перед нами Far Cry про костры и кроманьонцев.

Десять тысяч лет до нашей эры. По равнинам Центральной Европы бегают полуголые пещерные люди и всевозможная доисторическая фауна. Главный герой Таккар к началу игры уже долго путешествует вместе с сородичами в поисках Уруса, заветной земли, в которой его племя винджа обретет покой, а также кров и пищу (что еще нужно для счастья?). Но во время очередной охоты все идет наперекосяк, и до Уруса Таккар добирается в одиночку, чтобы обнаружить там игру от Ubisoft.

Родное племя разбросано по всему миру (нужно спасать), Урус поделили два воинствующих племени (нужно отвоевывать, захватывая «вышки»-костры), а сам Таккар должен подняться из грязи в князи и стать полноправным предводителем своего народа.

ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД

Primal основана на тех же правилах, что и предыдущие две (а то и три) Far Cry, а в отношении сюжетной структуры и ощущения прогресса это почти полная калька четвертой части. Мы приходим в новый неизведанный мир, разрываемый на части войной, выполняем поручения и постепенно из голодранца превращаемся в народного героя. Ближе к середине сюжетная линия раздваивается, но в Primal варианты не взаимоисключающие, в отличие от **Far Cry 4**, где один путь вынуждал отказываться от другого.

Если в прошлых частях Ubisoft создавала хотя бы мнимое ощущение того, что ваш выбор на что-то влияет, то здесь все можно списать на одно простое обстоятельство: у нас тут доисторическая эпоха, животные инстинкты и едва зародившийся общинный строй, морали в таком мире попросту нет места. И это даже хорошо, потому что примитивный цикл «убить козлика, скушать козлика, закутаться в шкуру, поспать, заколоть врага», на котором строится игра, снимает многие ограничения и позволяет крушить, кромсать и рвать на куски без зазрения совести. К тому же выбор декораций первобытного мира позволил Ubisoft выбросить процесс превращения протагониста из запуганного туриста в Рэмбо – главный герой изначально отлично умеет охотиться, добывать пропитание и убивать.

Этими тремя вещами в Primal приходится заниматься постоянно. Добыча ресурсов критически важна, потому что каждый из трех расходуемых видов оружия – дубина, копье, стрелы для лука – необходимо мастерить из древесины, камней и шкур животных. Первые несколько часов это дает свежие ощущения, как и физика ближнего боя (с разбегу вонзить копье кому-то промеж глаз – это просто потрясающе), но затем охота и собирательство стремительно становятся рутиной, а сражения превращаются в чемпионат по скоростному размахиванию палкой. Остается одна мысль: «Боже, да умрите вы уже все побыстрее, пожалуйста».

КАМЕННЫЙ ВЕК

Развитие общины организовано в виде элементарного градостроительного симулятора и тоже завязано на сбор ресурсов. Вы находите на карте «специалиста» – матерого охотника, кудесника, добытчика и далее в том же духе, выполняете его задание, а он в благодарность присоединяется к племени. Вы строите для него хижину, и он открывает новые таланты и «гаджеты».

Например, эксцентричный шаман обучает Таккара приручать диких животных и призывать сову, действующую по принципу беспилотника (только сова еще и ухает): она помечает врагов, сбрасывает самопальные бомбы, пикирует вниз и разрывает цель когтями. Впрочем, эти способности обретают смысл только на высоких уровнях сложности и ближе к финалу, когда врагов ощутимо больше и жить становится тяжелее.

Еще по Урусу кочуют отбившиеся от своих дружественные винджа. Если им

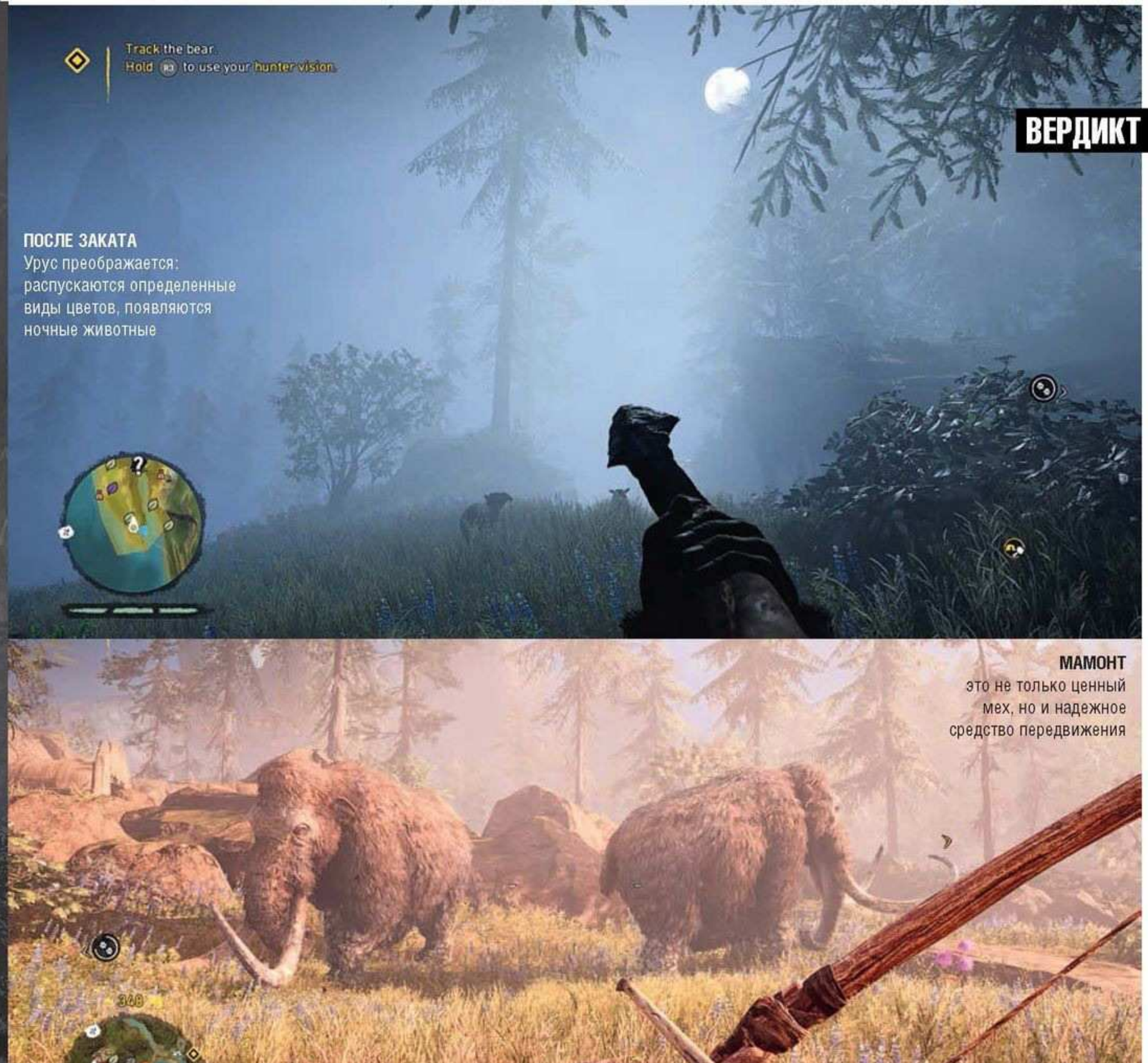
ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ
far-cry.ubisoft.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Intel Core 2 Duo, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия предоставлена издателем в день релиза.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: по пять часов на два полных прохождения.



ПОСЛЕ ЗАКАТА
Урус преображается: распускаются определенные виды цветов, появляются ночные животные

МАМОНТ
это не только ценный мех, но и надежное средство передвижения

ВЕРДИКТ

ВЕРДИКТ

ВСЕ ГЕРОИ
говорят на вымышленном доисторическом языке, и звучит это жутко эффектно

Yes! Trapped in ice, sick, dying.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Переведен текст и субтитры. Локализаторы сохранили стилизацию под первобытный язык, поэтому диалоги состоят из «Я есть твоя друг» и прочей милой чепухи.

вовремя помочь, они тоже возвращаются на «базу» и присоединяются к общине. Чем больше в племени людей, тем больше ресурсов Таккар получает каждый день, но толку от этого немного – все необходимое не так сложно добыть самому.

Помимо первобытной экономики и найма соратников, геймплей разбавляют стелс, охота на редких зверей, появление на аванпостах новых, но не оригинальных противников (тоже полная аналогия с Far Cry 3 и 4: вместо снайперов – лучники, вместо броневиков – громилы с факелами), катание на мамонтах, использование скалолазного крюка, а также вылазки на северную часть карты, где холодно и нужно либо одеваться в более теплые шкуры, либо бегать от костра до костра, как в **Battlefield: Bad Company 2**. Но все это мы уже видели.

Ключевые аспекты Primal не слишком изменяются до самого финала: нудный захват костров и мало отличающихся друг от друга вражеских поселений, обирание кустов и рудных жил и драки на дубинках к концу игры остаются такими же, как в начале. Здесь даже набор умений почти идентичен тому, что было в предыдущих играх: улучшение здоровья, «охотничьего» зрения, навыка рукопашного боя и далее по списку.

Единственное, в чем Primal по-настоящему выделяется и выигрывает на фоне как других Far Cry, так и игр в принципе, – это игровой мир. Доисторическая эпоха здесь показана предельно приземленно и естественно, без чудаческой мистики **Zeno Clash** и излишнего влияния шаманизма **From Dust**.

«АЧИВКА» РЕДАКЦИИ
МАМИН РЕЦЕПТ
Пройти всю игру, питаясь только жареными крысами.

НИКУДА НЕ ДЕЛИСЬ ЭПИЗОДЫ с употреблением веществ: с помощью зелий Таккар отправляется в мир духов, чтобы изучить новые способности

НА СЕВЕРЕ тут настоящий Скайрим, и, чтобы не окоченеть, нужно регулярно разводить костер и отогреваться

Primal – единственная игра, позволяющая почувствовать себя настоящим пещерным человеком, с голой задницей удирающим от саблезубого тигра по ночному лесу. Здесь можно полчаса красться по кустам за редким оленем, чтобы затем с улюлюканьем ринуться на него с копьем наперевес и натравить на бедное животное свою ручную пантеру. Или нарваться на отряд вражеских охотников, не растеряться, в адреналиновом угаре поколотить их дубинкой, обобрать трупы, с гордым видом вернуться в свою пещеру и улечься спать на шкуре медведя. Короче, чистый мужицкий кайф.

Но вместе с этим Ubisoft в очередной раз сделала мир, который не живет, а функционирует. Сколь бы здорово вы ни ощущали себя в роли Таккара, привычные для студии условности, механизмы и сценарные инструменты, а также мелкие, но неприятные баги портят атмосферу, напоминая о том, что вы не погружаетесь в другую реальность, а играете в игру. В четко проработанную программу из последовательностей, циклов, условий, единиц и нулей. И это печально.

■ ■ ■

У вас могло сложиться впечатление, что Far Cry Primal – плохая игра. Это отнюдь не так. Точнее, это просто очередная Far Cry и по совместительству – очередная игра Ubisoft. Она большая, красивая, в ней всегда есть чем заняться. Но удовольствие вы от нее получите, только если последние четыре года сидели в пещере (простите) и не видели ни третьей, ни четвертой Far Cry. Или если вы устали от огнестрела и давно мечтаете об экшене, в котором нужно пятнадцать часов дубасить врагов палкой по голове, а новая **Condemned** все никак не выйдет. Или если хотите почувствовать себя пещерным человеком и побегать с копьем за ошалевшим мамонтом.

При любом раскладе придется терпеть все привычные недостатки, от которых открытые миры Ubisoft пока что не готовы избавиться. ■

ПОНРАВИЛОСЬ:
– настоящий симулятор пещерного человека;
– красивейшая природа, разнообразие флоры и фауны;
– новые старые находки;
– все, что работало в предыдущих Far Cry, работает и тут.

ОГОРЧИЛО:
– все, что осточертело в предыдущих Far Cry, осточертеет и тут;
– почти полная калька четвертой части;
– механики довольно скоро наскучивают.

ДОЖДАЛИСЬ?
Primal выделяется оригинальным доисторическим миром, но не вносит ничего радикально нового в формулу Far Cry, почти не меняющуюся с 2012 года. Это, конечно, расстраивает. Но все же формула эта по-прежнему рабочая, даже несмотря на то, что в третий (а то и в четвертый) раз от нее уже хочется лезть на стену.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

ОТ ДИНОЗАВРОВ К КИБЕРДИНОЗАВРАМ

FAR CRY, ЧТО ЖЕ С ТОБОЙ СТАЛО?!

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

С недавних пор знамя культурного хулиганства в секторе AAA подняла и держит **Ubisoft** – как бы это ни было удивительно. Мы помним психопата Вааса, чьи монологи разошлись на цитаты, и холеного диктатора Пэйгана Мина. Запоминаются и места, которые мы посещаем в играх серии: необычные для игр Гималаи в скором времени сменятся пейзажами развитого мезолита. Нетрадиционный сеттинг стал важной особенностью серии, но на заре ее существования **Far Cry** цепляла другим.

КРОВЬ НА ЛИСТВЕ

Хотя **Crytek** родом из немецких земель, ее основатели, братья Йерли, приехали в Германию из Турции. И проявили себя технологическим демо движка CryENGINE на E3 в 2000 году. Была бы им дорога куда-нибудь в NVIDIA, но судьба распорядилась иначе. В Crytek мечтают не о светлом железном будущем, а о боевике в открытом мире.

Идея наклюнулась в эпоху первой **Half-Life**, а окончательно реализовалась незадолго до выхода второй части. Целую эпоху Crytek потратила на разработку Far Cry. Правда, поначалу не было никакой Far Cry, а был **X-Isle: Dinosaurs Island**, демоуровень для ECTS в том же 2000 году. Со временем динозавры без лишнего шума самоустранились из разработки, а название проекта изменилось.

Far Cry обещала побить всех возможных конкурентов одним лишь внешним видом. Кроме собственно движка CryENGINE, козырем игры стала технология Polybump. Ее суть – в аккуратном урезании числа полигонов без значительных потерь в качестве картинки. Модель о 250 тысячах треугольников упрощалась до полутора тысяч, при этом графически продолжала выглядеть отменно, а игрок не задыхался от густого черного дыма горящей видеокарты.

Оба этих достижения позволили выкатить даже не пачку уровней, а целый тропический остров, битком набитый врагами, техникой и приключениями. Почти в каждом из этих пунктов Far Cry преуспела. На полках магазинов она появилась в 2004-м, когда крутые шутеры выходили один за другим: **Battlefield Vietnam**, **Unreal Tournament 2004**, **Painkiller**, **Doom 3**, а под конец года атомной бомбой обрушилась на рынок **Half-Life 2**.

Far Cry удалось вклиниться в плотный строй отборных релизов. Почему? Для нача-

В ОТЛИЧИЕ ОТ HALF-LIFE 2, вышедшей вскоре после Far Cry, проект Crytek даже сейчас смотрится недурно. Спустя 12 лет!

ИГРА РАСЦВЕТАЛА среди бескрайних джунглей – и меркла в недрах баз и лабораторий. В будущей Crysis эту ошибку больше не допускали

ла – песочница подобного исполнения выходила впервые, тропический антураж гипнотизировал всех подряд (не исключено, что самые высокие оценки выставлены нашими коллегами, очарованными тамошними пейзажами, – сложно их за это судить). Механика почти не ставила ограничений, и любой метод прохождения имел право на жизнь. Не говоря уже о веселье: вражеские отряды работали толково, издевательство над ними обеспечило нам массу приятных воспоминаний. За сюжет никто Far Cry не хвалил: зловещие опыты, вышедшие из-под контроля, уже тогда считались заезженным штампом.

Банальная фабула не помешала коммерческому и репутационному успеху игры, за четыре месяца было продано свыше 700 тысяч копий. И только тогда Crytek познала другую сторону медали работы с крупным издателем. После некоторых разногласий относительно сиквела Ubisoft присвоила себе все права на бренд и на разработку грядущих частей. Пути двух компаний разошлись, но Crytek все равно в дальнейшем отвоевала себе место на рынке и в истории индустрии. Впрочем, это уже тема для другого разговора.

И АФРИКА НАМ НЕ НУЖНА

Первое же, чем занялась Ubisoft, – продвижение Far Cry на консольные рынки. Эту трудоемкую задачу поручили канадскому филиалу **Ubisoft Montreal**. Со дня основания в 1997 году до начала нулевых подразделение занималось мелкими проектами вроде детских адвенчур и платформеров. Со временем студия стала флагманом всего издательства. После первой Far Cry играми серии занимались разные филиалы Ubi.

Far Cry адаптировали под Xbox, дописали ей в заглавие **Instincts** и выпустили. После ее успеха для игры склепали еще одну короткую одиночную кампанию, добавили подзаголовок **Evolution** – и портировали на Xbox 360 в марте 2006 года. Разработали дополнительную сюжетную линию – и **Far Cry: Vengeance** отправилась завоевывать пользователей Nintendo Wii. И провалилась.

Между тем Ubisoft не ограничивалась портами и новыми кампаниями. Начало было положено многообещающее: Ubisoft Montreal на основе CryENGINE создала новый движок, оставив от прежнего, по собственным словам, считанные проценты кода. Dunia Engine – что на восточных языках означает «мир» – на долгие годы стал фирменным движком серии, продолжая постоянно пополняться новыми возможностями.

Только в отличие от первого Far Cry, во втором движок, по сути, единственная вещь, достойная упоминания. Ubisoft Montreal умудрилась отстать от поезда – ведь годом ранее Crytek выпустила **Crysis**, развив и улучшив все, что сама же и придумала.

Far Cry 2 – это гипертрофированная песочница в африканских дебрях без научно-фантастической фабулы, но с вполне себе повседневной для тех краев гражданской войной.

Лучше всего ее иллюстрирует вступление, долгая и убийственно скучная поездка по саванне. Сама игра предлагала нечто подобное – невыносимо однообразные и долгие походы и поездки, аванпосты с респауном врагов, однотипные задания и однотипные враги.

Каждая миссия была похожа на предыдущую, обитатели мира не реагировали ни на действия игрока, ни друг на друга, и пускай свобода действий формально и не

ВЕРДИКТ

ФЕНОМЕН светящегося загадочного барахла справедлив для большинства боевиков, Far Cry не исключение

ВООБЩЕ-ТО авиационный пулемёт подымет не всякий, а стрелять с него от бедра, без опоры не сможет даже бывалый солдат. Но кого волнует?! Огонь!

ДИНОЗАВР любой породы – круто. Динозавр неоновой расцветки – круче в квадрате

была ограничена, зато исчез повод творчески подходить к проблеме. Зачем тактические изыски, если спустя минуту убитые вами обитатели аванпоста восстанут из мертвых, чтобы вы по новой штурмовали их позиции?

Наконец, колоритная африканская фауна не имела никакой ценности, ни геймплейной, ни художественной, – кроме юмористической. Разве вы не помирали от хохота, когда антилопы таранили ваш джип и тут же гибли?

Обещавшая разнообразный геймплей и чуткий к вашим действиям мир Far Cry 2 оставляла после себя сильнейшее чувство неудовлетворенности. Как заметил Джеват Йерли, директор Crytek, в этой игре ничего не сохранилось от Far Cry.

Однако кое-какое важное наследие Far Cry 2 все же оставила. Именно в этой части персонаж «обрел плоть»: распахивал двери руками, вырывал пули из ран и вообще не давал повода представить себя летающей камерой. Впоследствии Ubisoft приспособила к здешней механике «захват вышек» из **Assassin's Creed**, что сделало путешествия по глуши более осмысленными. Респаун врагов отменили уже в следующей части, превратив битву за блокпосты из противной принудиловки в веселый факультатив. Схема открытого мира с точками выдачи квестов как-то прижилась сама по себе, только в будущем ее научились наполнять куда более осмысленным содержанием.

Наконец, Far Cry 2 сделала важный шаг в использовании огня – здесь его научили вести себя относительно правдоподобно. Не **Alone in the Dark**, где пылающей шваброй можно было вытворять невероятные штуки, но тоже неплохо.

ОБЯЗАТЕЛЬНО БАХНЕМ, ВЕСЬ МИР В ТРУХУ

К разработке третьей части Ubisoft Montreal подошла с большей щепетильностью. К обещаниям золотых гор игроки уже прислушивались настороженно, и очень зря – Ubisoft умудрилась обойти все грабли, потревоженные в Far Cry 2, и преуспеть почти в каждом направлении.

Far Cry 3 вернула серию в родные тихоокеанские тропики. Только раньше географические особенности не были особо важны, и если бы действие Far Cry 2 разворачивалось не в Африке, а в Средиземноморье, на Карибах – ничего бы не поменялось. Теперь же место и время буквально определяют облик игры, во многом благодаря акценту на культурные и социальные обычаи местных племен.

Герой – не квадратный наемник с одной извилиной, а непуганый тусовщик и прожигатель жизни Джейсон Броуди. Его история – не досужее спасение мира, а настоящая человеческая трагедия, пусть и в декорациях боевика. Вместо безликих головорезов – харизматичный Ваас Монтенегро, ставший источником вдохновения для всяких циничных пабликов и «героем нашего времени» для подрастающего поколения. Ubisoft Montreal умудрилась вплести в свой рассказ и мистику, связанную с верованиями местного племени, и духовный перелом главного героя, что не слишком свойственно для шутеров.

История Броуди затрагивает темы, далекие от милитаризма, столь близкого игропрому, – деградация личности, бессмысленность войны и ее противоестественная природа, неизбежно порождающая безумие. Подобными вещами баловались в **Spec Ops: The Line**, но Far Cry 3 ретранслирова-

ПСИХОДЕЛИЧЕСКИЕ СЦЕНЫ временами кажутся бахвальством: мол, смотрите, мы не боимся показать трип! Однако у таких «приходов» почти всегда был смысл

FAR CRY 3 появился как раз в ту короткую эпоху, когда в моду вошли луки. Пижонство в полный рост!

ла эти ценности куда большей аудитории. К тому же у Ubisoft Montreal получилось это сделать куда вкрадчивее и тоньше. Обратной стороной подобной осторожности стало то, что многие проглядели культурологическую ценность игры – может быть, не очень-то большую, ведь Far Cry 3 не развивает эти темы, а только пробегается по ним. Для литературы или кино это капля в море, но для игр – весомая подвижка.

Переворот случился в планировании песочницы. Сказался опыт Ubisoft Montreal в создании серии Assassin's Creed, которая какие только элементы в себя не вобрала. Far Cry 3 осторожно позаимствовала этот опыт, учитывая шутерную специфику. Открытый мир наполнился жизнью, сюрпризами, заработала простенькая, но живая экосистема. Пропал раздражающий респаун врагов, а борьба с местными противниками вновь обрела вариативность, да еще такую, какой и в первой части не было. Множество скрытных умений, масса оружия, многоуровневая структура локаций, техника, всепожирающий ОГОНЬ, наконец, с которым связана одна из самых ярких миссий во всей серии.

А дикое зверье перестало быть частью декорации. Во-первых, тропические хищники – одно из лучших средств для травли врагов. Во-вторых, фауна и флора вместе образуют новый пласт геймплея, частично копирующий «выживательные» проекты. Растения служат сырьем для всяких полезных микстур, а животные – источником материалов для улучшений инвентаря, оружия и прочих радостей туриста. Да и сама по себе здешняя охота может составить конкуренцию сражениям, пусть и на короткий срок.

Far Cry 3 неожиданно вернула серии доброе имя, хотя этого ждали немногие. Масса изданий признала Far Cry 3 победителем. И это поставило Ubisoft перед вопросом. Что делать дальше?

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

Формально это **Blood Dragon** считается аддоном к оригинальной игре, но общего между ними, прямо скажем, немного. Основы механики – и, пожалуй, все. Будто дизайнеры и сценаристы Ubisoft Montreal вдруг решили показать, на что они в самом деле способны.

Blood Dragon ступает на территорию **Saints Row**: это трэшовый и предельно идиотский рассказ о невыносимо крутом чуваке, спасающем постъядерный мир. Только там, где **Volition** избегает конкретной привязки к определенной эпохе или стилю, Ubisoft Montreal прочно опирается на штампы боевиков эпохи VHS.

ВЕРДИКТ

ЦВЕТОВАЯ ПАЛИТРА заставляет вспомнить Тима Бертона, чьи картины куда более вразумительны и последовательны, чем сюжет Blood Dragon

ЦЕННОСТЬ моторных лодок среди гималайских гор не так уж велика. Зачем, если есть Его Величество Автожир?

И не стесняется гипербол, разумеется. Герой – киборг-ниндзя, способный в одиночку разделаться с двумя дивизиями стелс-пехоты. Его враг желает вновь развязать ядерную войну, которая уже один раз отгремела в этом чудесном мире, порожденном воображением авторов восьмидесятых годов прошлого века. Неоновые яркие тона, помехи, словно на видеокассетах, динозавры, пуляющие лазерами из глаз, раздутые до небес клише на каждом шагу. Вот такого жару поддала Ubisoft Montreal.

Однако там, где властвовал стиль, подкачала сама игра. Blood Dragon весело проходится, если вам по душе ретроцирк. В остальном же это кусочек оригинального Far Cry 3, не лишенный, к сожалению, открытого мира: для подобной затеи песочница годится слабо, все побочные задания немедленно меркнут перед масштабом и пафосом основной сюжетной линии.

КИРАТ, КИРАТ! СЛОНЫ, РЕЖИМ И АД

После оглушительного успеха Far Cry 3, вероятно, был велик соблазн сыграть удачную симфонию еще раз, не растрачивая усилия на революции и реформы. И теперь Ubisoft Montreal попыталась преуспеть без масштабного переворота. Получилось своеобразно.

Геймплей поменялся не слишком сильно. Больше зверей, больше техники, больше оружия и интересных посторонних вещиц. **Far Cry 4** обязалась изменить игровой процесс с помощью рельефа, ведь место действия – забытая богом горная страна среди Гималаев. Да, крюк-кошка и лихой автожир вносят свои коррективы в геймплей, но – незначительные. Да, бои почти каждый раз ведутся на нескольких уровнях высоты сразу, что добавляет острых ощущений, но не более.

В этот раз Far Cry покорил публику одним только окружением. Гималаи – это вообще не самая любимая геймдизайнерами область планеты, а Far Cry 4 еще и заигрывает с местным колоритом – удивительно, что за такие намеки игру не запретили в Китае, ведь правительство КНР очень нервно реагирует на любые аллюзии с независимым Тибетом. А Far Cry 4 еще и государство особое придумывает, где всем заправляет один занятный тип…

Да, вновь Ubisoft сделала ставку на экстравагантного злодея. Однако повторение Вааса в какой бы ни было форме сразу бы приняли в штыки. Поэтому антагонист Far Cry 4 – личность совершенно иного склада, как бы ни пытались доказать обратное некоторые обозреватели.

Пэйган Мин – это новый взгляд как на игровых злодеев вообще, так и на суть самой диктатуры. Это азиат-метросексуал, всегда ухоженный и нарядный, разве можно хоть на секунду представить его безжалостным тираном какой угодно страны? А придется. Мин склонен к эпатажным поступкам, нарочито жесток и при этом не лишен чувства юмора. В чем же его коренное отличие от Вааса? Он не безумен и не является порождением своей среды. Мы порой забываем, что большинство самых свирепых диктаторов получили блестящее образование в Европе или США и впитали культуру Запада и свойственные ей взгляды на жизнь. И, словно сказочные оборотни, они обрастают шкурой и измарываются в чужой крови с ног до головы. Пэйган Мин – наглядная иллюстрация образа, который посторонний для академической политологии человек не разглядит, например,

ВЕРДИКТ

КИРАТСКАЯ РУПИЯ претерпела мощную девальвацию: гаечный ключ стоит аж 4 тысячи киратских рупий

в легендарном палаче Пол Поте (выпускник Парижского университета), в Ким Чен Ыне (Международная школа в Берне, Швейцария), в Роберте Мугабе (Лондонский университет). Это люди, вскормленные европейскими ценностями, но не исповедующие их, а наоборот – нарушающие их каждую секунду своей роскошной жизни.

Поэтому Пэйган Мин, столь западный снаружи и столь восточный внутри, – один из сложнейших персонажей, которых придумали в Ubisoft. Кто знает – может, разработчики и сами этого не поняли. И потому не доверили моднявому диктатору достаточно экранного времени, чтобы игрок достаточно проникся его многогранной персоной.

При этом посыл Far Cry 4 далеко не такой мощный в культурологическом плане. Ближе к финалу игра вынуждает оценивать свои поступки, находить их далеко не такими справедливыми, как это казалось раньше. Предлагает рассматривать повстанцев, свергающих Пэйгана Мина, не как кумулятивный снаряд добра, а как неоднозначных людей с разными мотивами. Не вверг ли Аджай Гейл, протагонист Far Cry 4, свою родину в еще больший кошмар, чем увиденный им ранее? На самом деле подобные рассуждения – это база для любого серьезного произведения о большом конфликте, и она не может служить единственным посылом. Пэйган Мин, к несчастью, затмевает собой поставленные игрой вопросы – не только из-за своей харизмы, но и из-за слабости самих вопросов.

Что касается самой игры – Far Cry 4 проявила нежелание издателя отказываться от столь привлекательной схемы, основы которой были заложены еще во второй части (пускай Far Cry 2 и тянет на раннюю альфа-версию Far Cry 3), от открытого мира, который не предоставляет игрока самому себе, а на каждом шагу придумывает все новые и новые развлечения. Четвертая часть по-прежнему эксплуатирует эту схему, только с поправкой на гористый ландшафт, который проще покорять по воздуху, нежели пешком, и на новую живность вроде ездовых слонов. На какие-то значительные инновации Ubisoft в этот раз не решилась.

■ ■ ■

А вот в стилистическом плане Ubisoft намерена находить все новые и новые тропы. Поэтому **Far Cry Primal** отвергает предыдущие эпохи и предлагает осваивать дикие земли каменного века. Смелое решение, но достаточно ли его, чтобы Far Cry вновь произвел революцию и показал, как надо делать боевики в открытом мире? Из планов на будущее: одним из забракованных вариантов игры была история про мужчину в уральских горах – война закончилась, а солдата забыли. Может статься, следующий Far Cry будет как раз в России. ■

КРАСОТА ГОРНОГО КРАЯ не уступает пестроте тропиков – в том числе и благодаря местной архитектуре

PILLARS OF ETERNITY: THE WHITE MARCH

ЛЕГЕНДА В ДВУХ ЧАСТЯХ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

ЖАНР Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ Paradox Interactive
РАЗРАБОТЧИК Obsidian Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ eternity.obsidian.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 4 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Мы часто ругали **Paradox** за пристрастие к загружаемому контенту – в этом и беда, и прелесть издаваемых ими игр. Так вот же вам: **The White March**, дополнение к **Pillars of Eternity** в двух частях. Получилось у студии Obsidian впечатляюще, но экономно – и не всегда с хорошими последствиями. Запертое наглухо хранилище древних тайн – завязка сюжета, знакомая по любой мало-мальски глобальной ролевке, тем более от выходцев из Black Isle. В первой части The White March нам говорят, что на северо-востоке от свободного Дирвуда есть чудесный край – Белый Переход. Стиснутый меж горных хребтов, покрытый снегом и редкими лесами и богатый одной лишь рыбой. И был бы край безлюден и пуст, не будь в его сердце Арсенала Дургана.

ОЧЕВИДНО, БЕЛЫЕ ПЯТНА НА КАРТЕ ЗАПОЛНЯТСЯ ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ. Иначе что же это за тайга из одной деревни, двух опушек и брошенного замка?

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

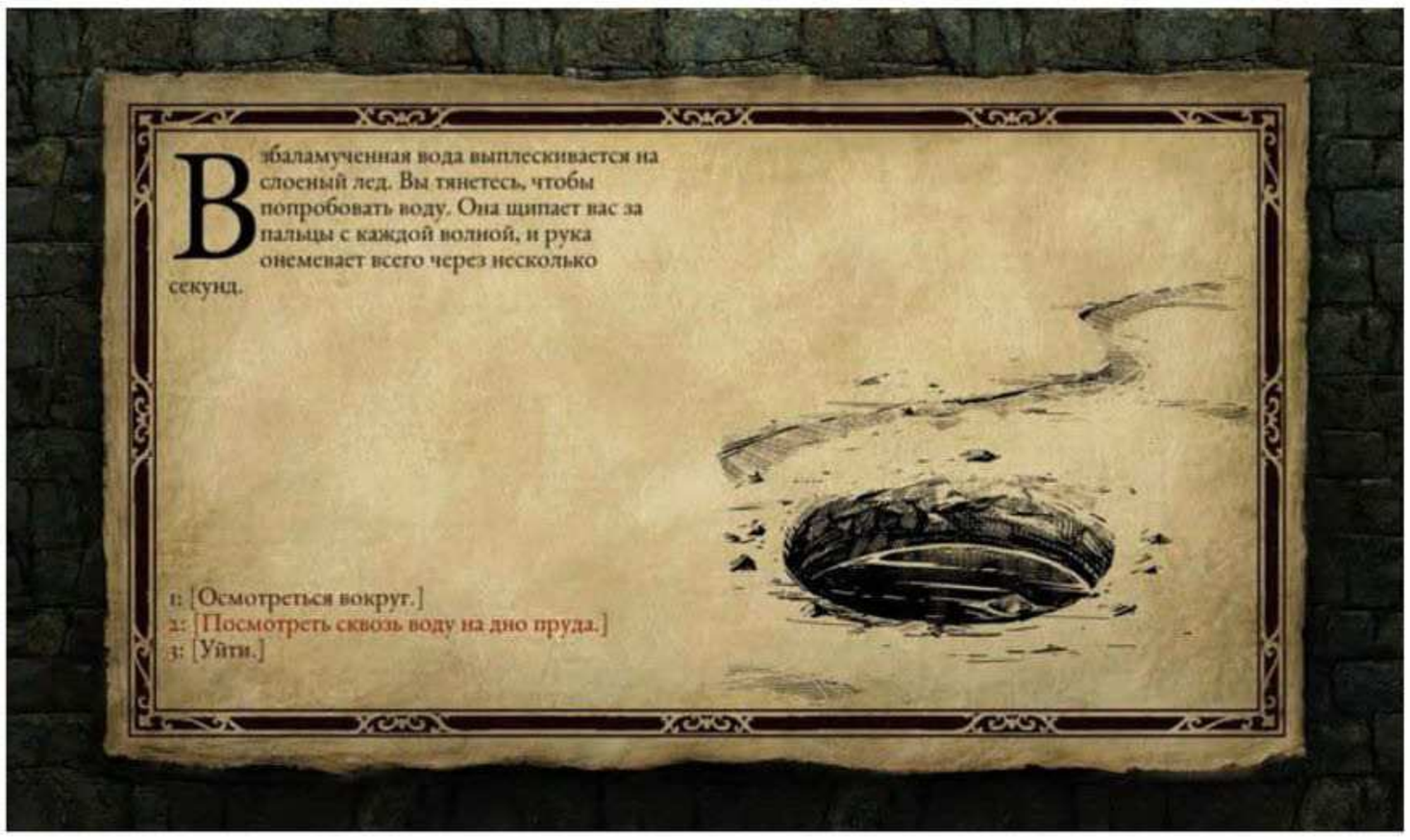
Отстроили Арсенал гномы, сгинувшие в незапамятные времена. Здесь ковали дурганскую сталь, обладающую чудесными свойствами, и вокруг Арсенала некогда сложился целый масштабный экономический комплекс. И быть бы ему давно разграбленным, но гномы, прежде чем исчезнуть, затворили вход так надежно, что ни одна нахальная мародерская рожа Арсенал еще не осквернила.

Хранитель и его команда проберутся туда первыми за долгие годы. За поводом далеко ходить не надо. Авантюрист будет рад поживиться секретами древних, ученый муж с удовольствием эти секреты постигнет, а альтруист не забудет, что возрождение Арсенала вернет жизнь в земли, от которых остался один захолустный аул. Ну а сердце Арсенала – Белая Кузня – принесет и долгосрочную пользу, но это вы лучше разведайте сами.

АЛХИМИК РЕТОРТУ ПРОПИЛ

Проблемы начинаются еще на подходе к аулу Сталварт: метель, заносы, ездовые академики. Пейзажи здесь в духе Icewind Dale – присыпанные снегом деревянные

ПЕРЕМИРИЕ С КЛАНОМ ОГРОВ достигается неожиданно легко – для Сталварта. А ваш герой рискует напороться на косяк, который сделает мирных великанов кровными врагами



МНОГИЕ СЕКРЕТЫ И РЕШЕНИЯ прячутся за интерактивными сценами, которых тут полно

ВНУТРИ ЕДИНСТВЕННОГО ПИТЕЙНОГО ЗАВЕДЕНИЯ – натуральный Скайрим, даже бард мурлычет те же мотивы. Хотя по настроению все-таки ближе The Banner Saga

дома, сугробы, узкие тропки. А вторжение огров станет для вашей партии разминкой и проверкой на готовность к прохождению истории.

Бед в Сталварте хватает. С ограми надо мириться, волка, который терроризирует лесорубов, – вычислить и сделать чучело, головорезов зарезать, потерянное отыскать. Почти все задания обрушиваются разом и разом же выполняются, благо расположены почти что кучкой. В основном потому, что весь Белый Переход состоит из трех кишащих врагами локаций и самого Сталварта.

Зато дорога к Арсеналу будет по-настоящему тяжелой: придется пройтись по следам менее удачливых приключенцев, разыскать одного параноика (его логово само по себе тянет на небольшое DLC) и несколько раз сделать непростой выбор.

И, к счастью, авторы не оборвали рассказ на половине. Завершив одну главу, они намекнули на то, что нас ждет дальше, и отпустили гулять. Хотя гулять особо негде – все под рукой, а заснеженные равнины кишат нечистью, чтобы затруднить беготню.

КРОВЬ НА СНЕГУ

Кроме внешнего сходства с Icewind Dale, дополнение обладает сходством и геймплейным. Враги ходят такими многочисленными стаями, что почти каждый бой даже на средней сложности оборачивается муками тонких расчетов умений. Жаль, что

ВЕРДИКТ

НЕ ХОДИТЕ ЗА ОЛЕНЯМИ. Эти хищные мерзавцы только кажутся милыми

ПУТНИКОВ С МИРНЫМИ НАМЕРЕНИЯМИ за пределами Сталварта – полтора человека

ВОЗЛЕ ДВОРОВЫХ УДОБСТВ ПРИТАНЦОВЫВАЕТ КРЕСТЬЯНИН. Туалетный юмор от Obsidian в действии!

Pillars of Eternity слабо награждает за победу. Раньше седьмого уровня вообще лучше на рожон не лезть.

Разработчики насочиняли таких знатных тварей, что каждый метр земли отвоевывается со скрипом. И большей частью опасность не в качестве их, а в количестве. К западу от Сталварта, к примеру, бродят огры с ручными волками. Их сбивающая с ног атака и меткие канониры зададут вам жару.

На востоке и севере от деревни в изобилии водятся лагуфеты, морозостойкие амфибии с зачатками разума. Отдельные особи среди них колдуют не хуже выпускника Незримого Университета. Сам Арсенал набит «защитниками» – доспехами с бессмертной душой. Безвредны даже толпой, но за их спинами почти всегда парят призраки, вестники смерти и те еще занозы – сирены. Если бесплотной нечисти окажется слишком много, партию ждет вечный паралич.

Есть еще одно местечко, достойное посещения, – замок Конселота, чистой воды испытание на прочность. Хотя если вы не наелись бесконечными драками в Од Нуа, то и здесь не наедитесь.

Среди напарников – обещанное пополнение. Закуа – монах, который, помимо странной философии, хорош ударом в прыжке, ну и практикует привычный для его класса мощный пинок. Дьявол из Карока – авантюрист, душа женщины-убийцы, запертая хитроумным Гальвано в бронзовом корпусе. Умеет пропадать из виду (слабо помогает в битве с призраками) и не умеет пить зелья и кушать блюда.

Новые умения и заклятья игра приберегает для самых опытных: открывается седьмой, высший уровень навыков. Вдобавок появились мультиклассовые навыки – огрызки полновесных умений, доступные каждому. Например, ослабленная аура паладина, если вдруг весь паладин вам в отряде не особенно нужен. Героев всех классов в одну партию не запихнуть, зато отдельные навыки могут пригодиться.

Последний важный штрих – оружие с духовной связью. Оно может как навсегда избавить от необходимости подыскивать новое снаряжение (польза от этих вещей постепенно растет), так и вооружить товарища в соответствии с тактикой, а не с заданными изначально параметрами (вкупе с возможностью сбросить все умения – вообще бездна идей). Импровизировать, правда, не выйдет из-за ограничений по классам: лук, скажем, смогут носить только сайферы, певчие и следопыты.

Кроме содержательных обновлений, например, появилась настройка ИИ для компаньонов. Там буквально пара опций, зато они позволяют переложить рутинные действия в несложных битвах на плечи компьютера. В сражениях посерьезнее, а их в Белом Переходе немало, публикой придется управлять вручную, если вы не хотите наблюдать стайку мчащихся навстре-

В ПОДЗЕМЕЛЬЕ АББАТСТВА Павшей Луны развернется не только жестокая битва, но и человеческая драма

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: ключ активации предоставил издатель.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: около тридцати часов на обе части – 20 на первую и еще 10 на вторую.

чу гибели леммингов. Богатый и опасный край втиснули в полдюжины локаций, включая недра Арсенала; новых напарников всего двое; история Белой Кузни и ее хозяев (но не создателей) никого не удивит и в открытую эксплуатирует клише... Но, знаете, контент так толково расположен, так здорово оттенен стычками, ловушками, разговорами и чтением, что хватит на целую сюжетную кампанию для какой-нибудь ролевой игры помельче.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Первая половина дополнения The White March практически освободилась от замысловатых рассуждений оригинальной Pillars of Eternity. Хорошо это или плохо, вооруженное ограбление древней кузницы не слишком смущало вопросами без ответов, зато уж драк там хватило даже самым воинственным. Именно благодаря обилию врагов первая часть The White March проходилась не так быстро, как могла бы.

О второй половине такого уже не скажешь. Недавно свороченные горы снова обрушиваются на плечи Хранителя, а хвататься за голову ему придется не столько из-за могучих противников, сколько из-за собственных деяний.

БЛАЖЕН НЕПОМНЯЩИЙ

Совсем недавно легендарный Арсенал Дургана был безжалостно вскрыт, а тамошняя кузня вновь раскалилась докрасна. Долгому упадку Белого Перехода настал конец: сюда хлынули кузнецы, оружейники, наемники, разбойники и мошенники. Жизнь вернулась в древние земли, хотя при взгляде на Сталварт этого не скажешь – народу както не прибавилось.

ВСЕ САМЫЕ ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ ИСТОРИИ, конечно, сопровождаются текстовыми вставками

С чего же тогда Хранителю сюда возвращаться? А его посетил тревожный сон. Дирвуд, и без того потрепанный, подвергся нашествию некой армии, которую никто не может остановить. Народы гибнут, и никакое проклятие рожденных без души ничего не будет значить. Сам того не зная, Хранитель – и мы вместе с ним – разбередил древнюю рану, вскрыл свидетельства старого раздора между богами. И кое-кто полагает, что все причастные к всплывшей тайне должны скорее вернуться в Колесо (читай: погибнуть).

Большего сказать не могу, не рискуя раскрыть интригу. И это примечательно, ведь вся интрига первой части The White March укладывалась в вопрос «Как бы залезть в Арсенал?».

Вторая же часть неожиданно возвращается к более рассудительному тону, куда более близкому к тону исходной истории. И вновь подталкивает игрока к пространным размышлениям: стоит ли тяготиться ужасным прошлым, если его можно предать забвению? Что есть память – крест ли, который нужно нести, или основа личности, или балласт, тянущий нас в бездну самоуничтожения?

МОЛОТ АБИДОНА – новое оружие с духовной связью. Полностью оно улучшится лишь после прохождения The White March

Ни одну точку зрения нам не навязывают, и если вы не прощелкиваете диалоги, то обречены подолгу размышлять над своими ответами. Жаль только, что в большинстве случаев наши слова лишь озвучивают наши убеждения, но не влияют на развитие истории.

ВТОРАЯ ЛУНА

Куда больше практической, а не моральной свободы заключено в самих приключениях. Локаций прибавилось немного, они совсем не богаты на находки и тем более на врагов. При этом чуть ли не половины сражений можно избежать: например, прикинувшись «вестником прилива» в логове жрецов богини Ондры. С этим же связан, пожалуй, самый интересный и эмоционально сильный квест в обеих частях The White March. Имеющий опять же два возможных исхода.

Продолжение вообще не может похвастаться изобилием побочных заданий. Лишь одно из них выльется в солидное побоище с текстовым квестом – одним из самых опасных в Pillars of Eternity. И награда будет, мягко говоря, своеобразной, единственной в своем роде и окажется чертовски полезной ближе к финалу.

В новых локациях вы почти не встретите новых лиц. Единственные по-настоящему незнакомые враги – это безглазые, полуживые солдаты той самой несметной армии, угрожающей Дирвуду. Они в два-три выше обычного человека, а вместо рук у них булавы. Первая встреча с двумя

САМИ ПО СЕБЕ ЩУПАЛЬЦА НЕ ТАК УЖ И ОПАСНЫ, но в количестве четырех штук да при поддержке парочки безглазых разорвут на части даже самых толстокожих сопартийцев

такими выродками запомнится вам надолго. В дальнейшем же, если вы разработаете тактику, даже безглазые вас не остановят (если что – паралич Скорбящей Матери с ними срабатывает почти всегда).

В МОРГЕ ОТДОХНЕМ

Общая же тактика битв меняется довольно сильно. Продвинутые колдуны и клирики больше не получают полные наборы заклятий, восстанавливающиеся между боями. Взамен – по одному умению за уровень, которое отныне не требует, чтобы герой поспал перед следующим применением. Нельзя сказать, что волшебники от этого здорово пострадают, разве только на высочайшей сложности. А тяжелые бои и без того вынуждают устраивать привал каждую пару часов, что сводит полезность межбоевого восстановления на нет.

А вот новая соратница (вместо двух в первом The White March, прошу заметить) не дотягивает ни до старых героев, ни до введенных в прошлом дополнении. Манеха – варварка из племени ауамуа – прежде служила «разносчицей даров», то есть собирала чужие воспоминания, чтобы передать их Ондре, богине моря и забвения.

Несмотря на подобный контраст и внутренний конфликт, Манеха изображена грубыми, примитивными мазками: непритязательная бой-баба, которую можно утешить после кошмарного сна не лаской, а хуком в челюсть (проверено, работает). Надеюсь, в дальнейшем разработчики снова будут

ХУЖЕ ВСЕГО ПРИДЕТСЯ ТЕМ, кто вложился в огненный и электрический урон: ни то, ни другое безглазым повредить не способно

глубже прорабатывать героев и избегать замшелых стереотипов... либо уж талантливо их выворачивать.

■■■

Вторая часть The White March приносит и массу дежурных улучшений. Предельный уровень повышен с четырнадцатого до шестнадцатого, автономные задания для напарников выросли до мини-квестов с краткими, но емкими историями. Ну и еще нас ждет тонна разномастных мелочей вроде способности, дающей единовременный прирост выносливости, если развита атлетика.

Однако, как бы эти мелочи ни утрамбовывали во вторую часть, ее собственный объем от этого не растет. Даже при неспешном и очень скрупулезном прохождении она значительно меньше и мельче первой. Может быть, стоило все-таки выпустить их одним куском? ■

ДАЖЕ ПРИЗРАКИ-БЛАЙТЫ ВЫПАДАЮТ В ОСАДОК от боевых воплей Манехи. Варвар – идеальный кандидат для забрасывания в толпу врагов. Особенно если наложить на него парочку мощных баффов

ПОРАДОВАЛО:
- суровая мерзлая тайга и ее суровые обитатели;
- тяжкие сражения;
- дух Icewind Dale – для тех, кому не хватило Baldur's Gate.

ОГОРЧИЛО:
- чересчур компактная, хотя и насыщенная событиями карта;
- история в первой части не дотягивает до уровня основной кампании;
- по масштабу вторая часть несравнима с первой.

ДОЖДАЛИСЬ?
Кажущаяся скудность первой части The White March обманчива — здесь хватит занятий на много часов игры. Но любители так называемых сюжетных дополнений могут расстроиться. Вторая половина гораздо богаче сюжетно, однако по части игрового наполнения уступает первой.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,5

«Хорошо»

LAYERS OF FEAR

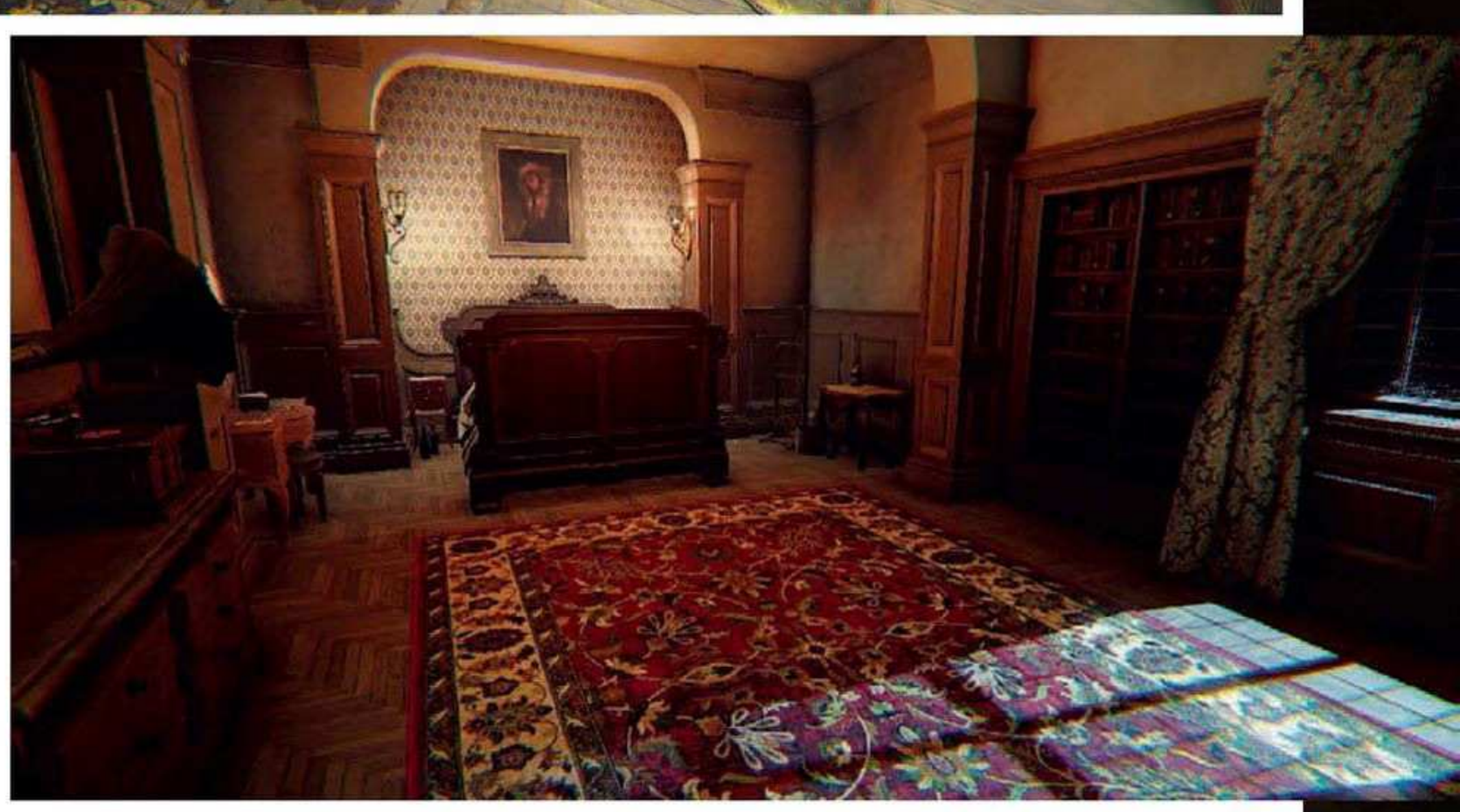
Я ТАК ВИЖУ

АРТЕМИЙ КОТОВ

ЖАНР Хоррор **ИЗДАТЕЛЬ** Aspyr **РАЗРАБОТЧИК** Bloober Team SA
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** layersoffear.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 4 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео

СУДЯ ПО ОТРАЖЕНИЯМ В ЗЕРКАЛЕ, главный герой не пользуется своей тростью, но покачивание камеры и ритм шагов выдают в нем хромого



Если посадить за **Layers of Fear** неподготовленного человека, поначалу он и не заметит подвоха. Мужчина ходит по особняку, читает письма, роется на полках, вертит в руках предметы – никак перед нами продолжение **Gone Home**.

В доме поселилась семья талантливого художника... но что-то случилось. В письмах то жалеют хозяина дома, то сетуют на его вспыльчивость. Шкаф ломится от спиртного, углы заставлены мышеловками, а на столе лежат забракованные иллюстрации для «Красной Шапочки» – кошмарные, как сама реальность. Что-то случилось в этой семье. Не могло не случиться. Все меняется, когда вы проникаете в святая святых художника – его мастерскую. Вашу мастерскую. Дверь не выпускает вас, а накрытый мольберт ждет своего часа. Пора сдернуть покров с холста. Пришло время закончить свой magnum opus.

ИСКУССТВО СПАСЕТ МИР

Все, что происходит дальше, напоминает одновременно Gone Home и **P.T.**. Художник бродит по особняку, открывает двери и роется в шкафах. Пару раз даже решает «головоломки». Но комнатам и коридорам из пролога теперь отведена роль красок: они сменяют друг друга на ходу, преображаются и образуют сочетание за гранью логики и привычной геометрии.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: финальная версия предоставлена издателем за день до релиза.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: восемь часов на два прохождения.

ПОСТЕПЕННО РЕАЛЬНОСТЬ искажается все сильнее. В одной из версий поместья все изрисовано карандашами и мелками, потом им на смену придут ведра разлитой краски...

Поначалу разница почти незаметна: тасуются комнаты, двери больше не ведут туда, откуда вы только что пришли. Залы и коридоры повторяются, картины на полотнах преображаются и накладываются друг на друга.

Но время идет, и происходящее вокруг начинает меняться прямо на ходу. Стоит покрутить камерой, и на месте коридора может возникнуть стена, а на месте стены – дверь. И будьте уверены, это самые будничные перемены из возможных. На первых порах поворачивать голову здесь действительно страшно – ведь не знаешь, что или кто может оказаться за спиной.

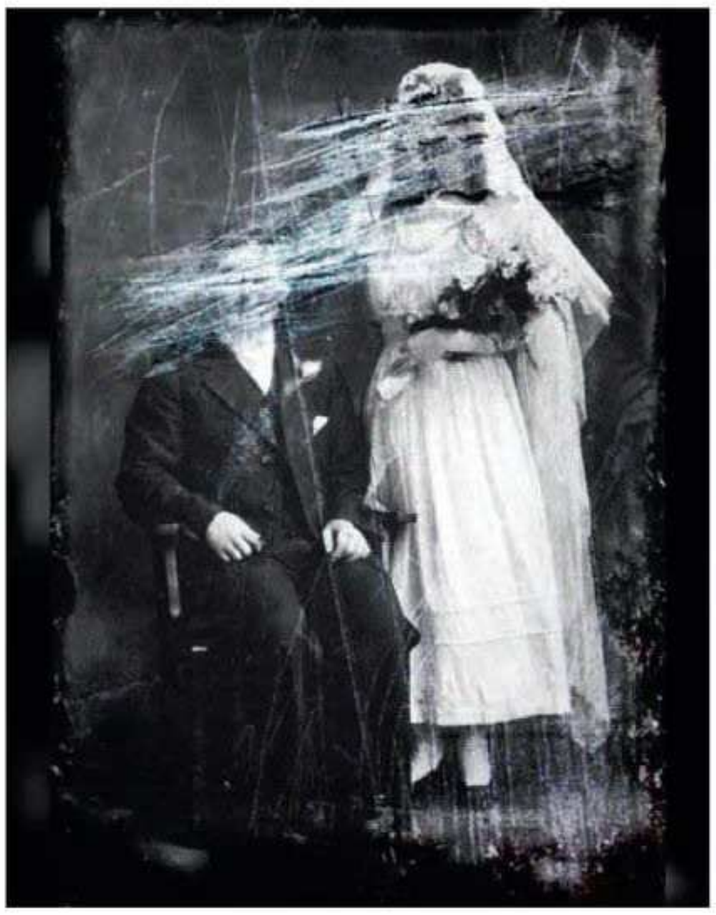
Цель всегда одна: найти некий предмет. После этого ближайшая дверь приведет вас обратно в мастерскую, где можно будет продолжить работу над картиной. А пока художник бродит по запутанным коридорам, с помощью записок и памятных предметов нам по крупицам раскрывается его непростая жизнь, омраченная семейной трагедией.

Постепенно краски сгущаются, кусочки складываются во все более тягостную картину, одни догадки сменяют другие. Происходящее в письмах, рисунках и воспоминаниях героя перекликается с образами и событиями вокруг него. За происходящим безумием проступают метафоры и символы, в голове выстраивается концепция. Неужели появился «умный хоррор» в эпоху скримеров?

КРАСОТА ТРЕБУЕТ ЖЕРТВ

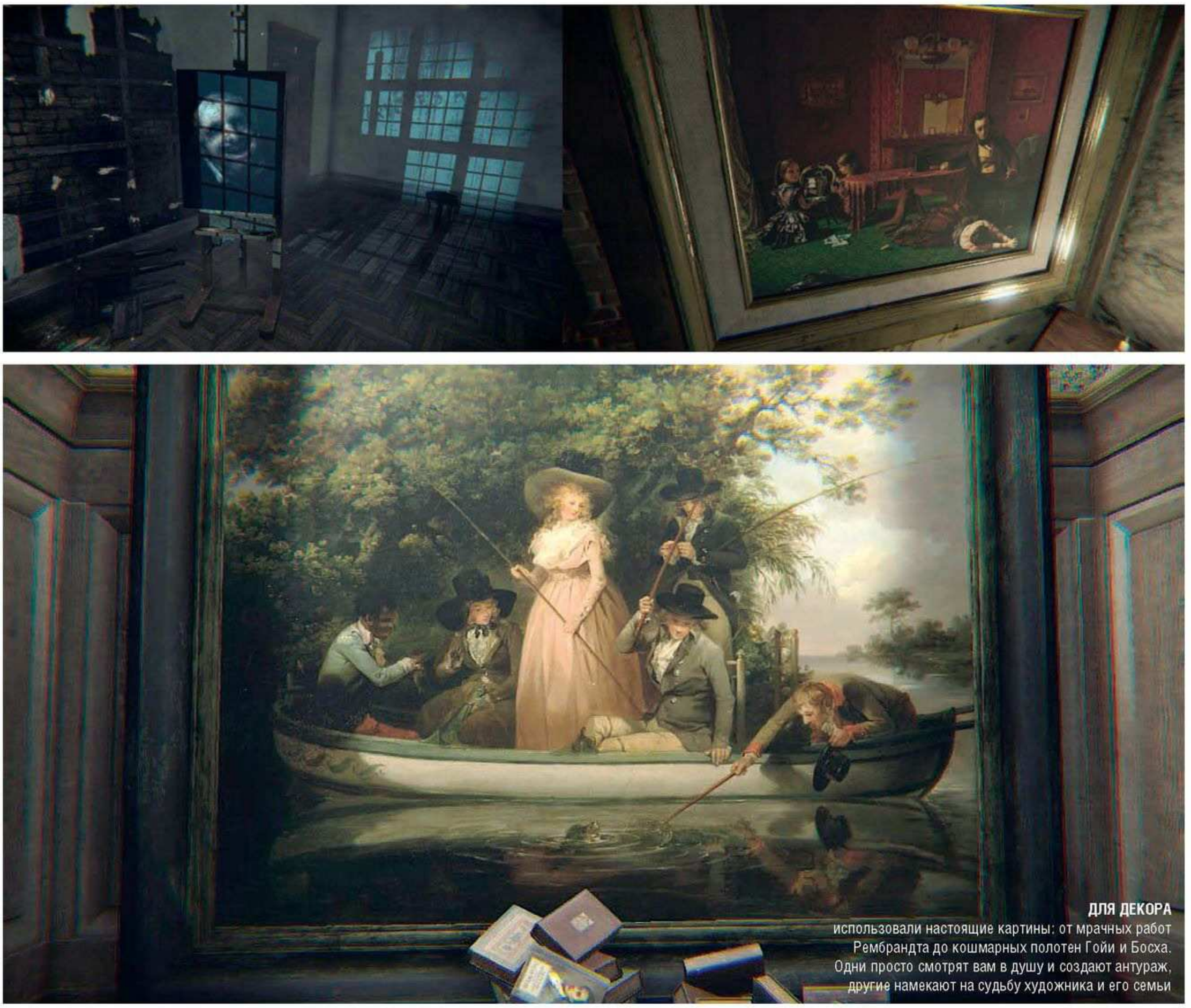
Над Layers of Fear работали если не одержимые, то, по крайней мере, вдохновенные люди. Залы, комнаты и коридоры хочется разглядывать, выбирая удачный ракурс, и увековечивать на скриншотах. Работа с цветами, освещением и сочетанием образов порой завораживает. Под стать и звук: шорохи, скрипы половиц, крысиный писк, стук в дверь, плач, великолепный эмбиент. В лучшие моменты в Layers of Fear погружаешься с головой.

А чтобы игрок не утонул в атмосфере, его то и дело хватают за волосы и бесцеремонно вытаскивают. Пытаясь подражать P.T., разработчики порой заходят слишком далеко. Дело не в многократном использовании «петли» из одинаковых коридоров (этот трюк здесь обыгран по-разному и прекрасно оттеняет безумие художника). И даже не в присутствии озлобленной



покойницы-жены, которая всячески изображает из себя Лизу из P.T. и время от времени стремится *обнять* героя.

В P.T. ощущался расчет на стримы и летсплеи, и ей это можно простить – «ходячий» трейлер как-никак. Но в Layers of Fear с первых минут настраиваешься



ДЛЯ ДЕКОРА
использовали настоящие картины: от мрачных работ Рембрандта до кошмарных полотен Гойи и Босха. Одни просто смотрят вам в душу и создают антураж, другие намекают на судьбу художника и его семьи

на «умное», созерцательное путешествие в чертоги безумия. Однако авторы не брезгливы и регулярно развлекают дешевыми скримерами, основная масса которых испугает только самых впечатлительных.

«Лобовых» пугалок тут не очень много: разъяренная жена и резкие звуки по расписанию. Но столкновений с женой легко избежать, а если не получилось, вы просто встаете и идете куда шли. Стоит это понять, и вся острота сходит на нет: в отсутствие страха за жизнь скримеры только раздражают, а объятия жены (каждый раз одинаковые) приедаются быстро. Чувствуешь себя так, будто зашел не в галерею безумца, а в «комнату страха».

Вместо того чтобы полностью сосредоточиться на великолепной концепции и сюжете, сделать историю одержимого художника по-настоящему проникновенной, Layers of Fear просто перебирает декорации. Здесь нет напыщенности **Amnesia: A Machine for Pigs**, но и ее трогательной глубины достичь тоже не удалось.

Layers of Fear пытается быть философским и трагичным «Портретом Дориана Грея», однако больше напоминает готические рассказы Эдгара Аллана По – вроде «Овального портрета», «Береники» или «Черного кота». Жуткие, выразительные, развлекательные рассказы, где форма царит над содержанием. Вы можете собрать все кусочки сюжетной головоломки и получить удовольствие от сюжета... Но по-настоящему привязаться к героям и проникнуться их бедой вряд ли получится.

■■■

Когда фортепиано начинает играть под руками призрачной жены и все предметы вокруг плавно взлетают к потолку, неумолимо падая при каждой фальшивой ноте, – в Layers of Fear понемногу влюбляешься и уже закрываешь глаза и на пресные скримеры, и на «лишние» комнаты. И таких моментов в игре достаточно, чтобы так или иначе сгладить ее неприятную сторону. ■

ПОРАДОВАЛО:
- эстетика отвратительного;
- логика сна во всей красе;
- внимание к мелочам;
- яркий подход к отображению шизофрении;
- концовки отлично дополняют друг друга.

ОГОРЧИЛО:
- одни методы разработчиков создают атмосферу, другие разрушают ее;
- много лишних комнат, слишком много пустых полок;
- для полного понимания задумки игру стоит пройти не менее двух раз, но механики едва хватает на один.

ДОЖДАЛИСЬ?
Концептуальный симулятор ходьбы, который не смог окончательно выбрать приоритеты. Он быстро перестает пугать, а сюжетная драма не вызывает настоящий отклик в душе. Но это все равно увлекательный триллер, авторам которого не хватило решимости, чтобы в полной мере раскрыть оригинальную задумку.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ EA
РАЗРАБОТЧИК PopCap Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ pvz2gw.com

PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE 2

ЦАРИЦА ПОЛЕЙ

ДЕНИС МАЙОРОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 16 ГБ, 2 ГБ видео

НАТКНУВШИСЬ на команду, собранную из хорошо развитых редких героев, даже не рассчитывайте выехать на личном мастерстве

Когда-то **Plants vs. Zombies** была простенькой tower defense про борьбу за отдельно взятый задний двор. Теперь в эту войнушку вложили много денег и локальное столкновение растительного и загробного миров разрослось до мировых масштабов. Все как в жизни, что уж там.

Спустя два года после событий первой **Garden Warfare** пламя войны разгорается с новой силой. Масштабы растут, в столкновение втягиваются все новые воины, но суть этой войны не меняется.

КАК РЕПА НА ГРЯДКЕ

Как ни крути, главными героями в Plants vs. Zombies всегда оставались растения, и **Garden Warfare 2** из кожи вон лезет, чтобы мертвякам досталось больше любви. У ключевого режима Garden Ops, где команда из четырех растений защищает

В РЕЖИМАХ Gardens & Graveyards и Herbal Assault нападающая сторона может призывать подвижных приспешников, но если вся команда не призывает их десятками, то погоды они не сделают

ОСОБЫМ УМОМ они не отличаются, но в большинстве случаев справляются куда лучше случайных «друзей» из интернета

СДЕРЖИВАТЬ ВРАЖЕСКИЕ ВОЛНЫ по-прежнему можно и в одиночном режиме, но теперь на помощь могут прийти боты

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия предоставлена издателем за две недели до релиза.
НА ЧЕМ: Xbox One.
СКОЛЬКО: около тридцати часов, почти половина из которых ушла на освоение одиночного контента.

сад от нарастающих волн зомби, появился антипод. Суть у него та же, но на этот раз управляемые ИИ растения наступают, а зомби отчаянно обороняют особо ценный надгробный камень. Не сказать чтобы это сильно меняло дело, но крен в сторону растений в первой части удивлял – поклонники ходячих лишались одного из самых интересных режимов.

К тому же сам по себе режим стал гибче, а градации сложности куда ощутимее. На легкой это балаган для всей семьи, можно не глядя палить во все стороны. На средней уже нужна какая-никакая слаженность действий: стоит разбрестись по карте, и пиши пропало, да и рядовых противников куда быстрее сменяют полноценные вражеские герои. А уж на сложном и выше расцветают элементы tower defense, и, если не расставлять на карте приспешников, от которых в первой части проку почти не было, победу вам обеспечит разве что чудо.

В остальном же набор режимов перекочевал в игру прямиком из первой части: пара вариаций классического team deathmatch, борьба за контрольные точки и охота за взрывоопасным гномом, заменяющая здесь capture the flag.

Интереснее всего, как и в оригинале, режим Gardens & Graveyards – с огромными картами, на которых растения обороняют контрольные точки, а зомби планомерно пытаются захватить одну за другой. Почти полноценная война. Аналог-перевертыш появился и здесь, в Herbal Assault стороны меняются местами, но, как и в случае с Graveyard Ops, играется новый режим почти так же.

Единственное по-настоящему заметное изменение: в любой из режимов отныне можно играть с ботами, не подключаясь к сети. Удовольствие сомнительное (хотя на высокой сложности и боты могут задать жару), но у этой возможности есть практическое применение. Перед матчем можно задать параметры команд. К примеру, указать, что зомби могут выбирать только классических бойцов из первой части, или составить команду растений из бойцов одного класса, но разных конфигураций.

Все это помогает протестировать эффективность определенных команд и любого бойца в отдельности. Учитывая, что с каждой стороны добавилось по три новых класса и еще куча конфигураций, возможность очень полезная.

ГЕРОИ ВСЕХ КЛАССОВ доступны изначально, но, чтобы открыть их редкие вариации (отличаются внешностью и наличием всякого замедляющего, поджигающего и отравляющего оружия), придется тратить заработанную в сражениях валюту на виртуальные наборы со стикерами

НЕ ВЫРАСТИШЬ ОВОЩЕЙ – НЕ ПОЕШЬ ЩЕЙ

С новыми классами все сложно. В оригинале баланс сил был скособоченным: зомби заметно проигрывали растениям в эффективности и в большинстве матчей оставались в аутсайдерах.

Во второй части это явно пытались исправить. Так, у зомби появился воин-пират, умеющий выпускать сурового тяжеловооруженного попугая, поливающего врагов огнем с воздуха, – прямой ответ Кактусу с его летающим чесночным дроном. А в ответ Мухоловке, в первой части за минуту съедавшей десятки зомби, появился Супер Брейнз – крепкий супергерой, одинаково сильный и в ближнем, и в дальнем бою.

Все бы хорошо, но у растений тройка новичков получилась столь мощной, что зомби опять не у дел. Цитрон стандартной атакой выжигает все в считанные секунды, невероятно быстро передвигается, ставит щит и оглушает соперников. Приставьте к такому лекаря – и враг обречен. Кукуруза накрывает врагов ковровой бомбардировкой и из ракетницы жахает не хуже, чем солдат у зомби, а ведь это был чуть ли не единственный весомый аргумент подгнившей армии! Ну а Роза замедляет врагов, превращает их в беззащитных коз и разгоняет болезненными атаками по площади. Даже малый запас здоровья ей почти не мешает.

По идее, баланс должен подправить третий зомби-новичок – Имп. Он умеет призывать меха, одной левой устраивающего экстерминатус. Только хватает его ненадолго, а пока способность восстановится, матч успеет закончиться.

В МОРЕ ОГУРЦЫ САЖАТЬ

Но похоже, что проблема покосившегося баланса беспокоила разработчиков не так сильно, как желание занизить и без того почти нулевой порог вхождения. И у цветов, и у зомби отныне есть собственные кампании, берущие вас за руку с первых

ЕЩЕ СИЛЬНЕЕ расшатывает баланс прокачка. Набирая уровни, герои получают не только звания, но и реальные преимущества – вроде повышенной точности или ускоренной регенерации здоровья

ПАРОЧКА ИНТЕРЕСНЫХ ЗАДАНИЙ в сюжетной кампании все-таки сыщется. В одной из миссий, к примеру, нужно бомбить вражеские позиции с самолета, а в другой – в облике козла улепетывать от огромного гипнотического подсолнуха

минут. Даже самого дремучего новичка мигом всему обучат.

Правда, полноценным сюжетным режимом это не назовешь: задания вызывают в памяти скорее цепочки квестов в MMO. Отправься туда-то и убей там десяток зомби, забери у растений то-то и принеси на базу, отыщи пропавшего агента, верни на базу потерявшихся солдат... и куча прочих малоинтересных грязных поручений. Частенько нас вообще под каким-нибудь глупым предлогом отправляют в Garden Ops.

Впрочем, и карта, где происходит действие большей части сюжетных заданий, напоминает PvP-зоны в онлайновых ролевках. С одной стороны – крепость растений, с другой – замок зомби, между ними – поле, где бесконечно сталкиваются мобы, а вокруг раскинулся городок, который можно исследовать в поисках секретов, сундучков с трофеями и побочных квестов. Само по себе это не слишком интересно, но именно в Plants vs. Zombies не ожидаешь такое увидеть, и оттого оно вызывает любопытство. Хотя и наскучивает спустя пару часов.

■ ■ ■

В сумме все претензии не могут не повлиять на оценку, но в действительности они особой роли не играют. Одиночные задания закончатся раньше, чем успеют надоесть, оставив вас с солидным запасом валюты на покупку новых шапок и героев. Ну а закупив желаемое и отправившись покорять сетевые режимы, вы обнаружите, что в них во всех без исключения творится одинаково веселая куча-мала.

Правда в том, что ни о какой тактике и балансе здесь никто не думает. Garden Warfare 2 не об этом. Здесь игроки (и их дети) просто отрываются. Серьезные сплоченные команды попадаются, но так редко, что ощущение феерического балагана они вам все равно не испортят. ■

ПОРАДОВАЛО:
– такой же уморительный бардак, как и раньше;
– много занятий для одиночки;
– по-прежнему необычные и разнообразные классы растений и зомби.

ОГОРЧИЛО:
– исправить баланс толком так и не удалось;
– одиночный контент не слишком изобретательный;
– основа игры ни капли не изменилась.

ДОЖДАЛИСЬ?
Та же Garden Warfare, только больше. Как серьезный командный шутер ее воспринимать совершенно невозможно (хотя можно попытаться...), но играть в нее неизменно весело.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Climax Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ assassinscreed.com

ASSASSIN'S CREED: CHRONICLES

РОССИЯ И ИНДИЯ: ИВАН, ДА ТЫ ЖЕ ТАМПЛИЕР!

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 2 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Ubisoft официально объявила, что не планирует выпускать в ближайшем будущем полноценную **Assassin's Creed**. Не известно, повлияли на это решение проблемы на старте **Unity**, многочисленные жалобы игроков на «конвейерность» или некие внутренние причины, но факт остается фактом: хочешь быть ассасином – езжай в виртуальный Лондон или осваивай Assassin's Creed: Chronicles.

Индийские и российские хроники вышли с разницей в месяц, их создавали одни и те же люди, а игровые механики в них похожи вплоть до движений основных персонажей. Как же получилось, что эти игры оказались столь разными?

ИНДИЙСКИЙ ПРИНЦ, его возлюбленная принцесса, проникновение через окно, страстная ночь. Все новое – это хорошо забытое старое, правда?

ВПЕРЕД, В ПРОШЛОЕ

Последние «большие» Assassin's Creed не отличались сюжетным изяществом, и Chronicles: China в этом отношении тоже оказалась предельно прямолинейна: китайская ассассинка Шао Цзюнь вершила личную месть всеми доступными способами. В Chronicles: India же все еще проще. История крутится вокруг легендарного алмаза Кохинур, который ассассин Арбааз Мир крадет из сокровищницы. Разумеется, Кохинур – одна из частиц Эдема, и за ним охотятся тамплиеры. Отсюда и далее вся история вертится вокруг шкатулки с алмазом: у Арбааза ее отнимают, но он крадет ее снова – и ее снова отнимают… и он снова крадет. Ах да, еще есть принцесса, которую похищают. Все.

На этом фоне события Chronicles: Russia кажутся на порядок интереснее, причем не только потому, что для нас это возможность увидеть ассасинов в гуще отечественной истории. Сюжет российских хроник насыщеннее, запутаннее и даже замешивает в характеры героев какой-никакой конфликт. «Хроники» застают ассасина Николая Орлова не раздолбаем в расцвете сил, а уставшим от работы профессионалом, который берется за «последнее задание», чтобы сделать документы своей семье и уехать за границу. И пускай его в очередной раз отправляют за эдемским артефактом, очень скоро история сворачивает в совершенно иную степь.

Конечно, не обошлось без традиционных и слегка клюквенных исторических камео.

ВРЕМЕНАМИ ИГРА ДОБАВЛЯЕТ еще половину измерения, как в эпизодах со стрельбой из пушек или катанием на канате

РОССИЙСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ ПОКАЗАНА в тонах смерти и крови — черного и красного. Честно говоря, это гораздо выразительнее, чем индийское разноцветье

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копии обеих игр предоставлены издателем.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: около одиннадцати часов на Индию и шесть – на Россию.

Взять тот же намек на ассасинские корни некоего В. Ленина – не новый, если вы следите за вселенной с давних пор, но все равно чудесный. И, вдобавок, российские «Хроники» не стесняются перебрасывать мостики к другим историям про ассассинов: история Орлова воспринимается так, будто она действительно имеет значение для вселенной. Тогда как, судя по истории Арбааза Мира, индийское ассассинство вечно существовало в вакууме.

ПРОСТЫЕ ДВИЖЕНИЯ

С точки зрения механики India и Russia недалеко ушли от Китая. Чаще всего мы должны либо добраться до другого конца уровня и, возможно, устранить цель, либо успеть за отведенное время убежать от чего-то огромного. Слона, например. Или трамвая. По сути, каждый уровень – это небольшая головоломка, которую нужно разгадать, но можно решить несколькими способами.

Изначально мы умеем только призывно свистеть да сворачивать шеи, однако арсенал ассасинов очень быстро пополняется новыми приемами. Арбааз предпочитает холодное оружие и орудует метательными кинжалами и шакрамами, Николай полагается на винтовку и дымовые шашки, а кроме того использует многофункциональный крюк.

Враги не отстают – на место рядовых индийских вояк и ополченцев Красной армии приходят весьма сложные против-

В первый раз миссия на время в Предтечах дает добрый заряд динамики игре и разгоняет кровь игроков. В третий – вызывает желание поскорее с ней разделаться, а в пятый – выключить игру

ники. Британские колонизаторы могут подстрелить вас издалека, бойцам в противогазах не страшны дымовые шашки, пулеметчики заставят попотеть и прятаться за укрытиями, а офицера ЧК трудно одолеть в ближнем бою. Сами уровни тоже усложняются – выдающие ваше местоположение колокольчики или сирены превратятся в сложную систему сигнализации, враги начнут прятаться в темных углах, а простые погони перерастут в череду акробатических трюков.

Забавно, но и тут Индия на добрый ассасинский клинок проигрывает России. Типы миссий начинают повторяться, и заранее можно угадать: ага, сейчас была кража данных, значит, дальше будет погоня, а затем скрытое проникновение. Потом кража. И снова погоня. Кроме того, почти каждый кусок миссий приходится проходить по многу раз, что только усиливает ощущение однообразия.

А вот Chronicles: Russia жонглирует этими режимами: появляются снайперские миссии, затем – параллельное прохождение за нескольких персонажей. Нашлось место даже сражению на мчащемся поезде и перестрелке с танком. Да. С танком.

ГРЕХИ ОТЦОВ

Главный недостаток Chronicles: India – не скудность сюжета и даже не однообразие уровней. Проблем у игры немало, однако большую их часть можно охарактеризовать двумя словами: неаккуратный геймдизайн.

МОЖНО НЕЗАМЕТНО ПРОБЕЖАТЬ ПО КРЫШЕ и получить награду за стиль Тени, но сейчас это бесполезно: в поезде нужно устранить всех красногвардейцев, чтобы защитить некую ценную персону

Обидно застрять на одном месте и проходить его по пятнадцать-двадцать раз (это не шутка!) только потому, что вам забыли рассказать о необходимом для прохождения приеме. Как нам без подсказки догадаться, что герой может, вися в воздухе, подтянуть ноги к перекладине? Или – вдумайтесь! – что он быстрее прыгает, чем бежит? А ведь это необходимо, чтобы пройти один из эпизодов!

Предположим, вы опытным путем сумели вывести идеальную формулу и прошли злосчастный эпизод. Вам предлагают устранить десятерых охранников, чтобы продвинуться дальше. Вы внимательно обыскиваете уровень, терпеливо просчитываете маршруты охраны, отключаете сигнализацию и, наконец, одного за другим убиваете охранников. Раз, два, три... восемь? Почему только восемь? Мы кого-то упустили? Но столь же вероятно, что игра заглючила и просто не посчитала двух убитых бойцов. Извольте проходить миссию заново.

Увы, Chronicles: Russia ближе к концу начинает страдать от тех же симптомов. Помните мы говорили, что каждый уровень в игре – это головоломка, которую необходимо просчитать? Логично предположить, что для решения нам дадут всю нужную информацию или хотя бы предоставят возможность добыть ее самим. На практике же мы видим лишь небольшую часть уровня (спасибо узкому углу обзора), а изучать его приходится не разведкой, а методом проб и ошибок. И это при том, что неко-

ПО МНЕНИЮ CLIMAX, в Екатеринбурге только два типа зданий: булочные и полицейские участки

торые эпизоды на время проходятся лишь при точной последовательности определенных действий, и никак иначе. В такие вот моменты игра резко перестает доставлять удовольствие.

■■■

Двумерное ответвление про ассасинов получилось у Ubisoft весьма спорным. Chronicles: China выиграла за счет ощущения новизны, и ей многое можно было за это простить. Но развивать заложенные в «Китае» идеи не стали, и продолжения интересны прежде всего антуражем, а не ощущениями от игры. Chronicles: Russia привлекает занимательной революционной Россией и знакомыми личностями, а вот к индийским ассасинам остается много вопросов. Chronicles: India – в отличие от всех остальных – практически не играет роли в общей картине вселенной, и сама по себе хороша разве что как простенькая восточная сказка для тех, кто настолько истосковался по восточному духу Prince of Persia, что готов с радостью принять вместо Персии Индию. Поэтому после «китайской» части можно сразу перебираться в Россию. Так вы почти ничего не потеряете. ■

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Обе игры полностью переведены и озвучены на русском без ошибок. В эпизоде про Россию нет «ятей», зато некоторые красногвардейцы общаются, будто заправские казаки.

ПОРАДОВАЛО:
- наконец-то новые декорации для ассасинов;
- акварельная стилистика: яркая кричащая Индия и сдержанная Россия в стилистике нуара;
- удачный переход из 3D в двумерность;
- обыгрывание знаменитой музыкальной темы семьи Эцио.

ОГОРЧИЛО:
- новая механика быстро тонет в однообразии миссий;
- дизайн уровней порой откровенно неудачен, из-за чего их приходится проходить по многу раз;
- изредка встречающиеся баги.

ДОЖДАЛИСЬ?

Индийский ассасин порой пленяет декорациями и духом, но чаще попросту раздражает, а вот его российский собрат порой любопытно экспериментирует с механиками и идеям. Их недостаточно, чтобы интересно было всегда, но попробовать «Россию» стоит хотя бы ради антуража.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,5

«Хорошо»

AVIARY ATTORNEY

ЭЛЕМЕНТАРНО, СПАРРОУСОН

НЕЛЛИ СУВОРОВА

ЖАНР Симулятор птицы-детектива
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Sketchy Logic
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ aviaryattorney.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 2 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5, 3 ГБ, 2 ГБ видео

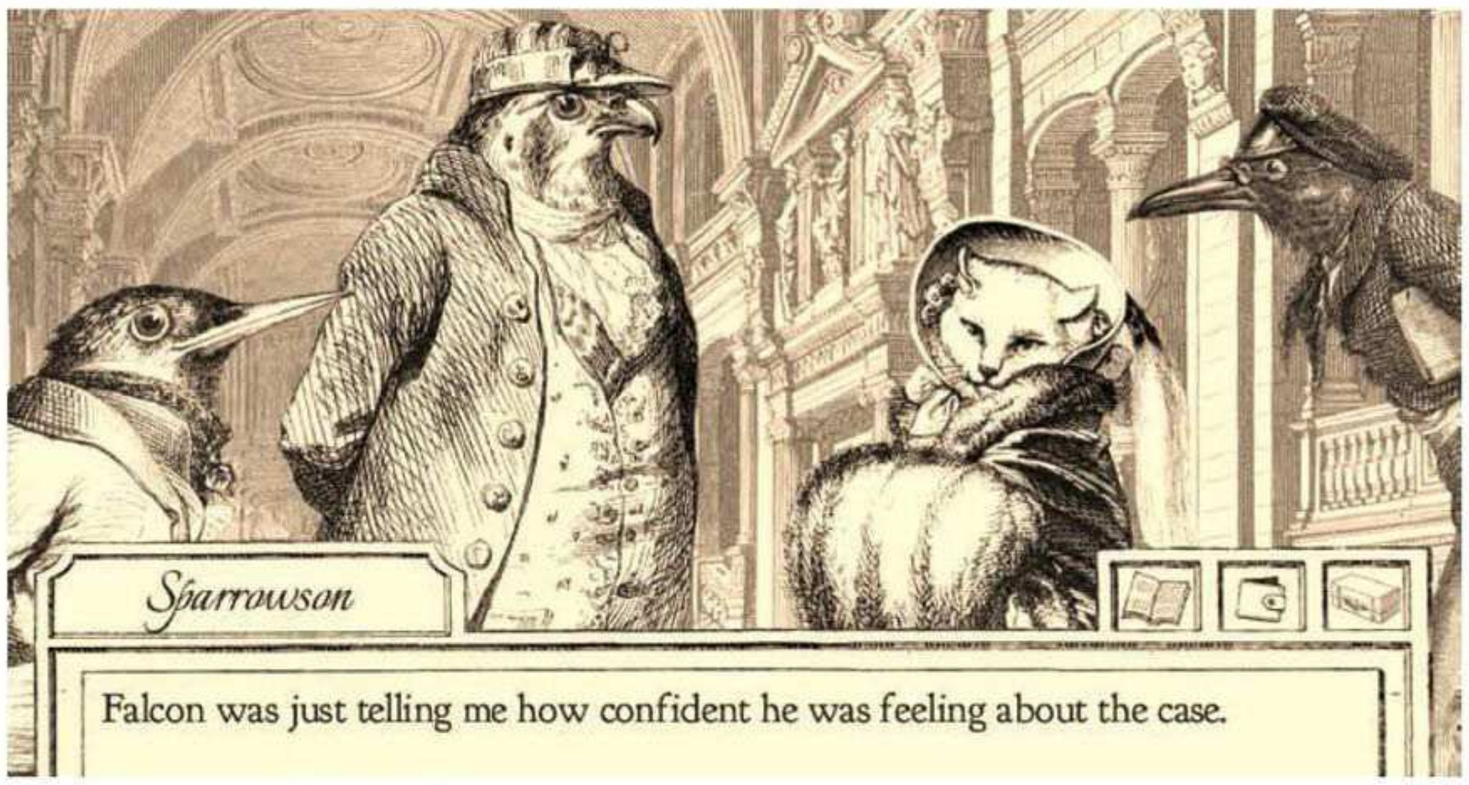
Если бы Феникс Райт из **Ace Attorney** очутился в Париже XIX века, пришлось бы ему стать говорящей птицей. Так, по крайней мере, посчитали таланты из студии Sketchy Logic, затевая на Kickstarter кампанию **Aviary Attorney**.

В этой истории занимательно уже то, что некоторые из приложивших руку к игре умерли задолго до появления компьютерных игр вообще.

НА ПТИЧЬИХ ПРАВАХ

Разработчики честно признаются: иллюстрации и музыка – вообще не их рук дело. Визуальный стиль основан на работах карикатуриста и иллюстратора Жана Гранвиля, а музыкальное сопровождение почти полностью сложено из творчества Камиля Сен-Санса. Вся игра – коллаж из кусочков художественного наследия XIX века, и сделано это потрясающе.

Париж 1848 года. Играем мы за добросердечного адвоката Дж. Дж. Фалькона и его помощника Спарроусона – юристов-неудачников, совершенно случайно назначенных защищать в суде богатую наследницу. Далее следует простой детективный квест. Вот карта Парижа (ею можно и нужно любоваться), вот набор улик, улицы города и пара десятков персонажей для допроса.

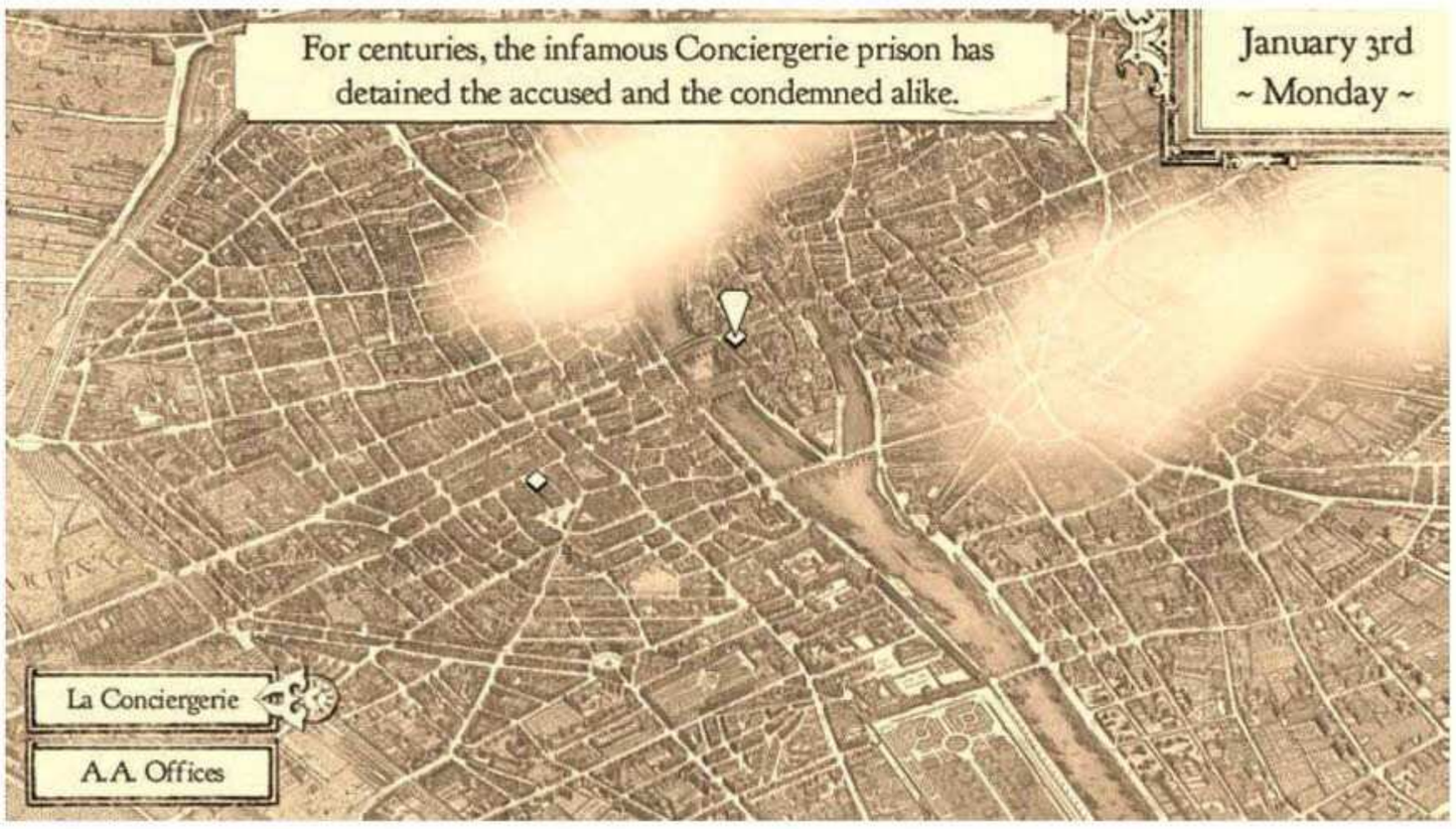


ИНТЕРЕСНО, КАК УДАЕТСЯ ПТИЦАМ выжить рядом с кошечкой – главный детективный вопрос

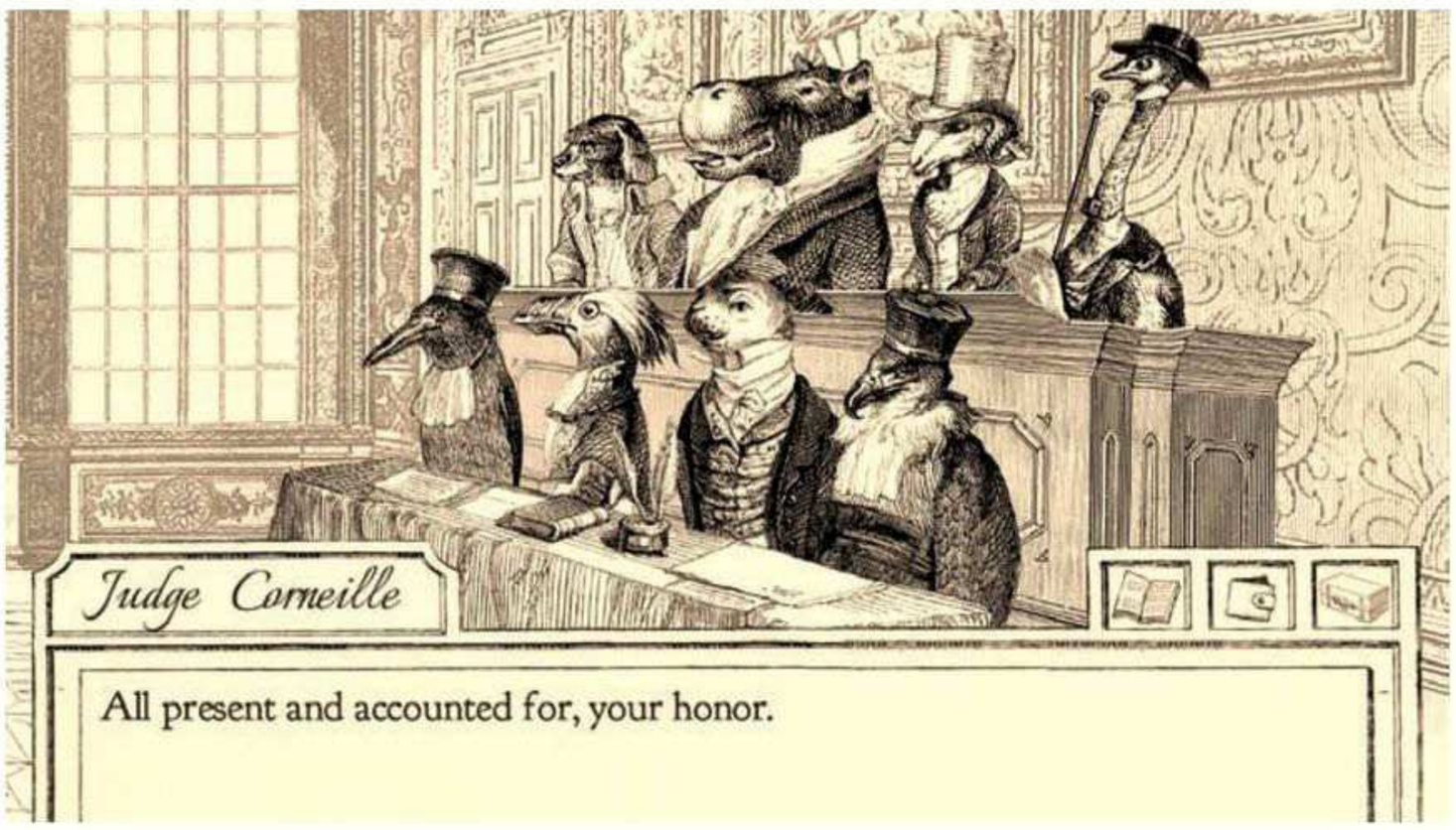
На каждое значимое действие уходит время. И когда оно истекает, начинается суд, где благодаря найденным уликам и правильному толкованию реплик свидетелей мы спасаем клиента из лап жестокой французской полиции. Придираться приходится едва ли не к каждому слову, но не подкрепленные уликами замечания в адрес свидетеля обеспечат вам неодобрительные вздохи присяжных.

И тут проявляется главное отличие от Ace Attorney: в этой игре можно провалить расследование. Не найти нужную улику, продавить не ту линию в диалоге или просто не уложиться по времени. В конце концов это способно привести к весьма мрачной драме. Помните **Hatoful Boyfriend**? Помните, как розовый симулятор свиданий про голубей заканчивался кровавым хоррором в семи случаях из десяти? Тут нечто похожее.

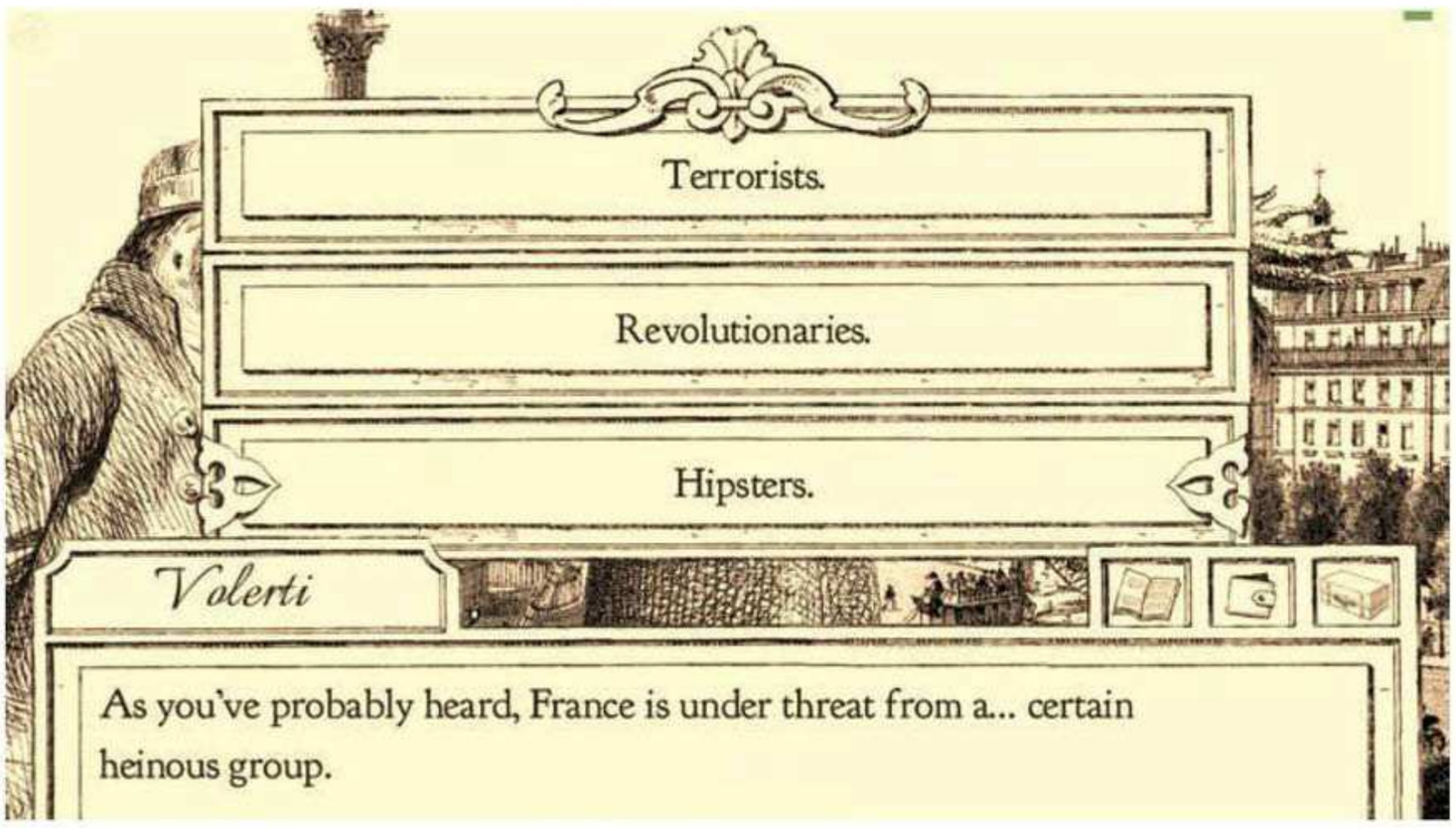
Оттеняет картину приятный язык. Никакой псевдоисторической пошлости и претензий на «высокий штиль» там, где он



ДОСТОПОЧТИМЫЙ ПАРИЖАНИН XIX ВЕКА на такой карте даже сможет рассмотреть свое жилище



ИГРА, К СОЖАЛЕНИЮ заканчивается так же быстро, как и этот текст



ПТИЦАМ, КОНЕЧНО ЖЕ, больше всего угрожают хипстеры

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра куплена автором в Steam.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: пять часов.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра есть только на английском языке.

не нужен, – в этом Aviary Attorney действительно хороша. Длинные блоки текста нескучно читать: они напоминают то бессмысленные твиты, то классическую литературу. И изобилуют каламбурами про животных – настолько плохими, что даже хорошими.

■■■

Признаем, геймплей проигрывает по изобретательности сценарию и стилю. Это стопроцентно классический Ace Attorney, и возможность завалить дело не так много меняет, если вы хотите пройти игру «по-настоящему». К тому же она вышла недоделанной: при выполнении дополнительного квеста вас могут дважды попросить купить один и тот же чайник или повторить несколько раз один и тот же диалог. В третьей главе Aviary Attorney три концовки, вместо одной из которых игрокам предложили подождать обновления. Оно вышло через две недели после релиза.

Такие недоразумения не могут не расстраивать: прекрасная в целом игра подарила довольно мрачные впечатления тем, кто купил ее в числе первых. ■

ПОРАДОВАЛО:
– потрясающая стилизация;
– интересный исторический фон;
– хороший сценарий и приятные главные герои;
– тонкий ненавязчивый юмор.

ОГОРЧИЛО:
– механике остро не хватает интересных фишек;
– игра недоработана и полна багов.

ДОЖДАЛИСЬ?
Отличная, интересно оформленная игра с хорошим потенциалом. Но Aviary Attorney очень много потеряла из-за того, что ее выпустили слишком рано.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК SUPERHOT Team
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
САЙТ ИГРЫ superhotgame.com

SUPER HOT

СЛУШАЙСЯ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Объяснить **Superhot** легко: это шутер, в котором время движется тогда и только тогда, когда движетесь вы. Бежите – пули летят, остановились – застывают в воздухе. Отсюда вытекают два момента: во-первых, вы всегда можете остановиться в разгар перестрелки и подумать, что вы делаете со своей жизнью, а во-вторых, вас постоянно будут убивать из-за того, что вы об этом забыли.

Когда-нибудь играли в «Море волнуется – раз»? Вот Superhot про это. Раз, два, три, а теперь замри, ой, умер, заново.

ИГРА КАК ИГРА

В конце уровня вам обязательно показывают, как вы уложили пятнадцать красных мужиков одним выверенным броском. Представьте себе идеальное прохождение уровня в **Hotline Miami**, но в трех измерениях. В повторе герой отбивает пули фужерами, с чоуюньфатовским проворством лавирует меж автоматных очередей, на бегу выбивает оружие из рук и ловит его в полете. Даже удивительно. Мне-то казалось, что я все это время неловко дергался и спотыкался через шаг.

Опять же как в Hotline Miami, каждый уровень в Superhot – это короткая боевая зарисовка, которую проходишь снова и снова, пока не вымучишь до безупречности. Враги распадаются на кванты с одного попадания, и вы тоже. Умер? Заново. Поражения выводили бы из себя, будь уровни хоть немного длиннее, но так смерть остается будничной частью цикла. Постепенно заучиваешь карту, начинаешь проходить ее все лучше, тоньше и вычурнее. Гибнешь, но становишься сильнее.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ. Есть в чем покопаться

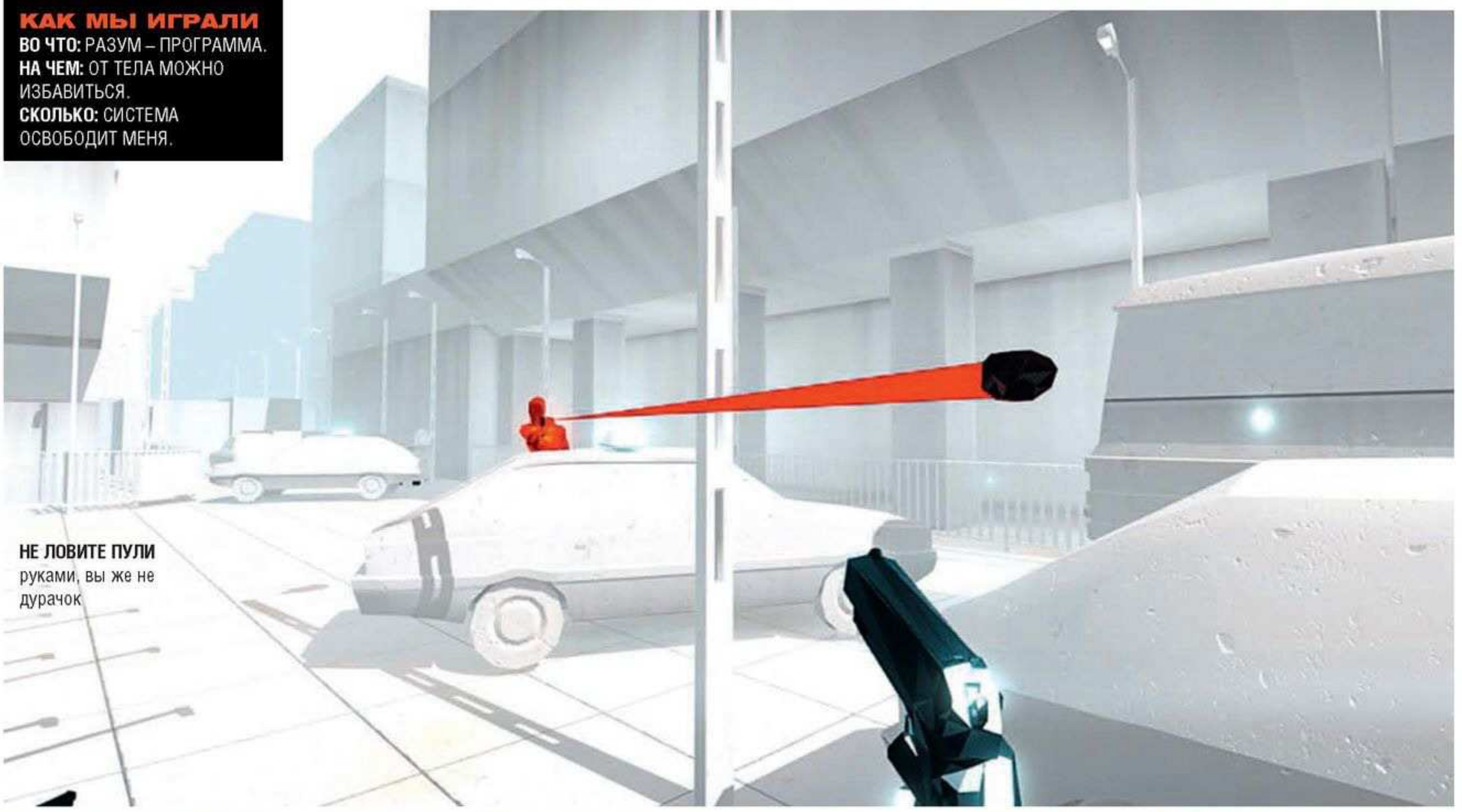
Разумеется, с этой способностью контролировать время движением Superhot постоянно помещает вас в предельно неудобные ситуации, из которых без этой способности не выпутаться. Вскоре понимаешь, что самое сложное – не пройти уровень в одно движение, а просто взять и резко это движение прервать. Подавить боевую ярость, встать, осмотреться, взвесить ситуацию.

Ага, один здесь, еще один там, а я тут, такой красивый. В руках дробовик, но нет времени передергивать затвор – быстрее выбросить. Бросаю – попал, красный роняет пистолет. Не успевает коснуться земли, ловлю в полете. Стреляю. Увертываюсь от пули. Стреляю еще раз. Скрываюсь за колонной. Повторяю. И еще. И еще. SUPER. И все. HOT. Все. SUPER. И снова. HOT.

НИЧЕГО ОСОБЕННОГО

Если вам твердят что-то об инновационности Superhot, то это один из тех ред-

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: РАЗУМ – ПРОГРАММА.
НА ЧЕМ: ОТ ТЕЛА МОЖНО ИЗБАВИТЬСЯ.
СКОЛЬКО: СИСТЕМА ОСВОБОДИТ МЕНЯ.



НЕ ЛОВИТЕ ПУЛИ руками, вы же не дурачок

ЧАСТО ПРОЩЕ отобрать оружие у врага, чем перезарядить свое

БУТЫЛКИ ПОЛЕЗНЫ, если нужно выиграть время. Швыряйте изо всех сил

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Русский язык отсутствSUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT.SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT.SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT.

ких случаев, когда про инновационность не врут и не преувеличивают. Эта игра и правда в высшей степени необычна, даже учитывая чертову уйму мэшапов, успевших появиться вслед за первым прототипом Superhot двухлетней давности (вроде SUPERHOTline Miami). Поляки ушли в отрыв со своей абстрактной стилистикой и поставили ее ограничения на службу как самой игре, так и истории. И вот это вот электронное «SUPER. HOT. SUPER. HOT» в конце каждого уровня – лучший психокод.

История, правда, точно не новая. Если не вдаваться в детали, здесь творится то же, что недавно творилось в **Undertale** и **Pony Island**: «Привет, я злобный гоблин-часовщик, я сломал вашу игру, съел ваши рафаэлло и назвал вашу сестру прошмандовкой». Притом если те подходили к слому «четвертой стены» с выдумкой и юмором, то Superhot выдавливает из себя тугую мысленную личинку про овладение вашим сознанием с таким видом, будто у нее умер хорек, сломался ноготь и она очень обижена. Местами это выливается в эффектные сцены (спасибо опять же стилистике), но местами закатываешь глаза. Оно кричит мне «OBEY»? Серьезно?

После финального сообщения понимаешь, что разработчики вроде бы не совсем всерьез, и выдыхаешь. Но сразу вслед за этим играет кондовый польский рок словно из какой-нибудь другой игры, где все пьют водку и ходят в камуфляжных штанах. Снова начинается казаться, что что-то тут не то.

■ ■ ■

Впрочем, Superhot сворачивается как раз в тот момент, когда начинаешь что-то подозревать, – ура ей. Она не длинная, но как раз такая, чтобы успеть прочувствовать руководящую задумку и накрутить вокруг нее сколько-то десятков интересных ситуаций. Superhot здорово ощущается, проходится на одном дыхании и не оставляет места для раздумий. Большего от нее и не SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. ■

ПОРАДОВАЛО:
– SUPER. HOT. SUPER. HOT.
– SUPER. HOT.
– ОДИН ИЗ НАС. ОДИН ИЗ НАС.

ОГОРЧИЛО:
– ОТДАЙ НАМ ИМЕНА;
– ОТДАЙ НАМ СВОИХ ДРУЗЕЙ;
– НАМ НУЖНО БОЛЬШЕ.

ДОЖДАЛИСЬ?
SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT.

FIREWATCH

ПОБЕГ ОТ СЕБЯ

ДЕНИС МАЙОРОВ

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ Panic Inc.
РАЗРАБОТЧИК Campo Santo
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
САЙТ ИГРЫ firewatchgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 6 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Трейлеры **Firewatch** завлекали фантастической красоты пейзажами и намекали на некую жуткую тайну, сокрытую в лесах штата Вайоминг. В роликах лесник бродил среди деревьев и скал, а вокруг творилось странное. Представлялось нечто в духе **Alan Wake** и романов Стивена Кинга – спокойствие, внезапно сменяющееся обволакивающим ужасом и неуемным чувством тревоги. Но нас ловко обманули.

Нервничать и переживать игра и правда заставляет, но вовсе не из страха быть съеденным жутким чудищем. Firewatch – это игра о взаимоотношениях, об одиночестве и бегстве от самого себя. Чертовски красивая.

ДОВЕРЕННЫЙ НАМ УЧАСТОК ЛЕСА довольно велик и полностью открыт. Поначалу ориентироваться не очень просто, но спустя пару часов все тропы и опушки становятся как родные

МЕДЛЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК

Генри, главный герой Firewatch, отнюдь не большой любитель природы, как можно было подумать. Просиживание штанов на пожарной вышке в глухом лесу – его способ сбежать от гнетущих проблем в личной жизни.

Но не спешите с выводами, речь идет вовсе не о классических неурядицах в духе недопонимания или измен. Жена Генри страдает прогрессирующей деменцией. Ей чуть больше сорока, но она уже не узнает собственного мужа и нуждается в постоянном медицинском уходе. Что с этим делать и как это пережить, Генри не имеет ни малейшего понятия. Он может только прятаться, ища спокойствия и пытаясь привести в порядок мысли.

Прошлое Генри – важная часть общей истории. Именно с его помощью Firewatch настраивает на нужный лад и помогает отождествлять себя с героем. Сперва мы читаем небольшие очерки, описывающие эпизоды из жизни Генри, и время от времени принимаем незначительные решения.

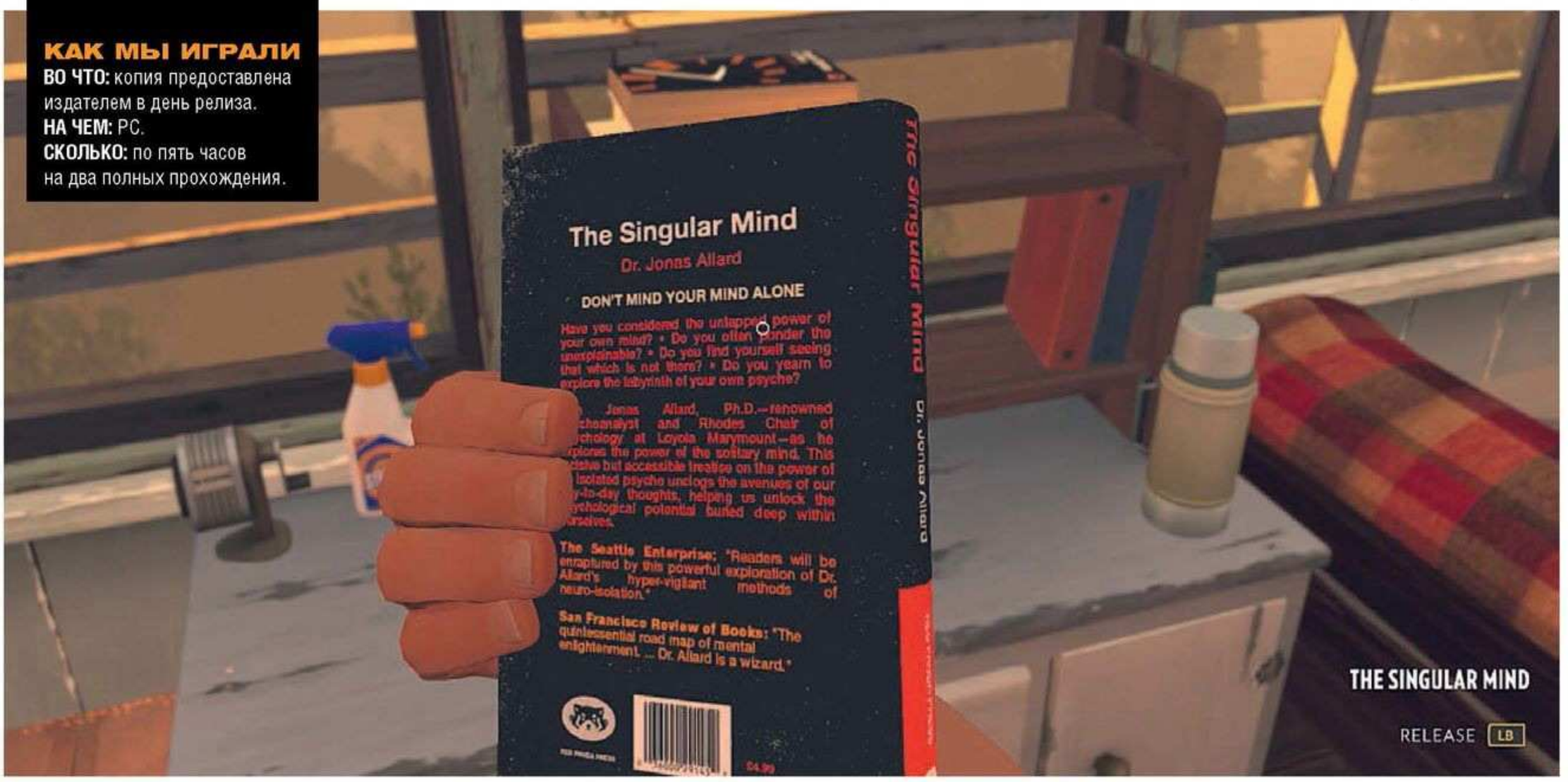
Короткие, недосказанные фразы рисуют в голове живые картины. Вот Генри неловко заигрывает с будущей женой. Вот мы вместе с ней выбираем собаку. Вот мечтаем о детях. А вот первый «эпизод», намекающий на страшный диагноз. Очерки становятся все тревожнее, и чувство отчаяния подкрадывается все ближе.

К концу вступления уже нет никакого героя по ту сторону экрана. Ты сам – Генри. Лично ты поднимаешься по скрипящим ступенькам пожарной вышки, всей душой ощущая стремление скрыться от неразрешимых проблем, найти новый смысл существования. И стоит лишь опустить рубильник генератора, как появляется проблеск, маячок во тьме нашей жизни: по рации на связь выходит Делайла.

БЕСКОНЕЧНОЕ ЛЕТО

Девушка присматривает за другим сектором леса, а заодно и за неопытным в новой профессии героем. Она много шутит, нез-

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия предоставлена издателем в день релиза.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: по пять часов на два полных прохождения.



О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Переведены субтитры и интерфейс, притом русский язык на момент релиза – единственный, помимо английского. Текст получился приятным и аккуратным. До оперативного патча было несколько мелких недочетов, но в актуальной версии перевод поправили.

лобиво подтрунивает над Генри и настроена очень дружелюбно. Однако с первых минут становится ясно, что юмор для нее – защитный барьер, за которым переживаний спрятано не меньше, чем у самого Генри. Быть может, именно это их и сближает?

Под руководством Делайлы мы приступаем к своим обязанностям. Бродим по лесу, разгоняем подростков с пивом и фейерверками и просто болтаем с коллегой обо всем. Почти любое событие, любой предмет можно обсудить по рации. За увлекательной болтовней ни о чем разговоры становятся все откровеннее. Делайла все больше открывается нам, а мы – ей. Пустых реплик здесь нет, каждое слово по крупице раскрывает характеры героев. Спустя пару часов мозг уже отказывается воспринимать голос, доносящийся из рации, как заранее записанный набор реплик. На той стороне – настоящий живой человек. Иначе и быть не может.

Но через рутину обязанностей лесничего постепенно начинает просачиваться триллер. Кто-то обрезает провода телефонной связи, странный человек ошивается возле нашей вышки по ночам, непонятные звуки доносятся из глубин леса. Постепенно над нами и Делайлой нависает настоящая угроза. Чувство паранойи нагнетают постепенно и очень тонко.

Подобным образом, заигрывая с настроением, Firewatch интригует, увлекает... но заканчивается внезапно и не слишком интересно. Да и понятно все становится задолго до финала. Впрочем, по большому счету, концовок у игры две: одна подводит черту под историей таинственных происшествий в лесу, другая расставляет все точки над «и» во взаимоотношениях героев. И если первая действительно может огорчить, то вторая получилась по-своему сильной.

Firewatch ласкает и слух, и взор, и даже душу. В этих лесах хочется затеряться, просто выполняя свои обязанности лесника. Никаких головоломок, задачек и вообще трудностей – броди да созерцай. Многих это, безусловно, отвратит: Firewatch делает не так уж много, чтобы задействовать ваше умение именно играть. Смотреть по сторонам, вслушиваться, в какой-то мере даже отыгрывать роль в диалогах с Делайлой – этого здесь от души. Но, что бы вы ни делали, вы дойдете до конца. Достаточно скоро. Но. Снова но.

■ ■ ■

Проснувшись на следующее утро после прохождения игры, я почувствовал, что скучаю по Делайле, как по настоящему живому человеку. Я соскучился и по знакомым лесным тропкам, и по закатам над озером Джонеси. Я запустил игру и снова прошел ее на одном дыхании, чтобы заново пережить все эти эмоции и ощущения. Уверен, скоро это повторится.

Разумеется, Firewatch не каждого впечатлит столь же сильно. Кому-то нет дела до красот летнего леса, кто-то не жалует чересчур разговорчивых людей, а кому-то от игр нужны испытания и более осязаемый игровой процесс. Но если вы открыты новому и любите искренние, душевные истории – ни в коем случае не пропускайте Firewatch. ■

ПОРАДОВАЛО:
– потрясающей красоты природа;
– отличная работа со звуком, оживляющая окружение;
– мастерски выписанные герои, которых и правда воспринимаешь как живых людей;
– очень убедительная актерская игра.

ОГОРЧИЛО:
– вся игра – ходьба и разговоры;
– финал сворачивает историю слишком поспешно и не слишком интересно.

ДОЖДАЛИСЬ?
Трогательная история, мастерски разыгранная с помощью двух одиноких людей, рации и потрясающе красивой природы. Да, здесь можно только ходить и слушать. Часть публики это отпугнет, но хуже Firewatch от того не становится.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

THE FLAME IN THE FLOOD

ПОЙМАЛ ГЛИСТОВ – И НЕ ПОЙМАЕШЬ СНОВА

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: релизная версия игры предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: двенадцать часов на прохождение кампании на обычной и повышенной сложности.

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК The Molasses Flood
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
САЙТ ИГРЫ themolassesflood.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Я бы не хотел говорить, что **The Flame in the Flood** выдыхается где-то к середине, что она намертво виснет, когда ей вздумается, что как минимум половину времени в ней приходится провести за перекладыванием еды из одной сумки в другую и обратно, и обо всем остальном. Некоторые вещи тут сделаны слишком правильно. Нельзя просто так взять и утопить ее в речке за все, что с ней не так. Про утопить в речке – это была такая остроумная параллель, если что. Надеюсь, вы оценили.

УЧИТЬСЯ управляться с рекой действительно захватывающе. Дальше – проще

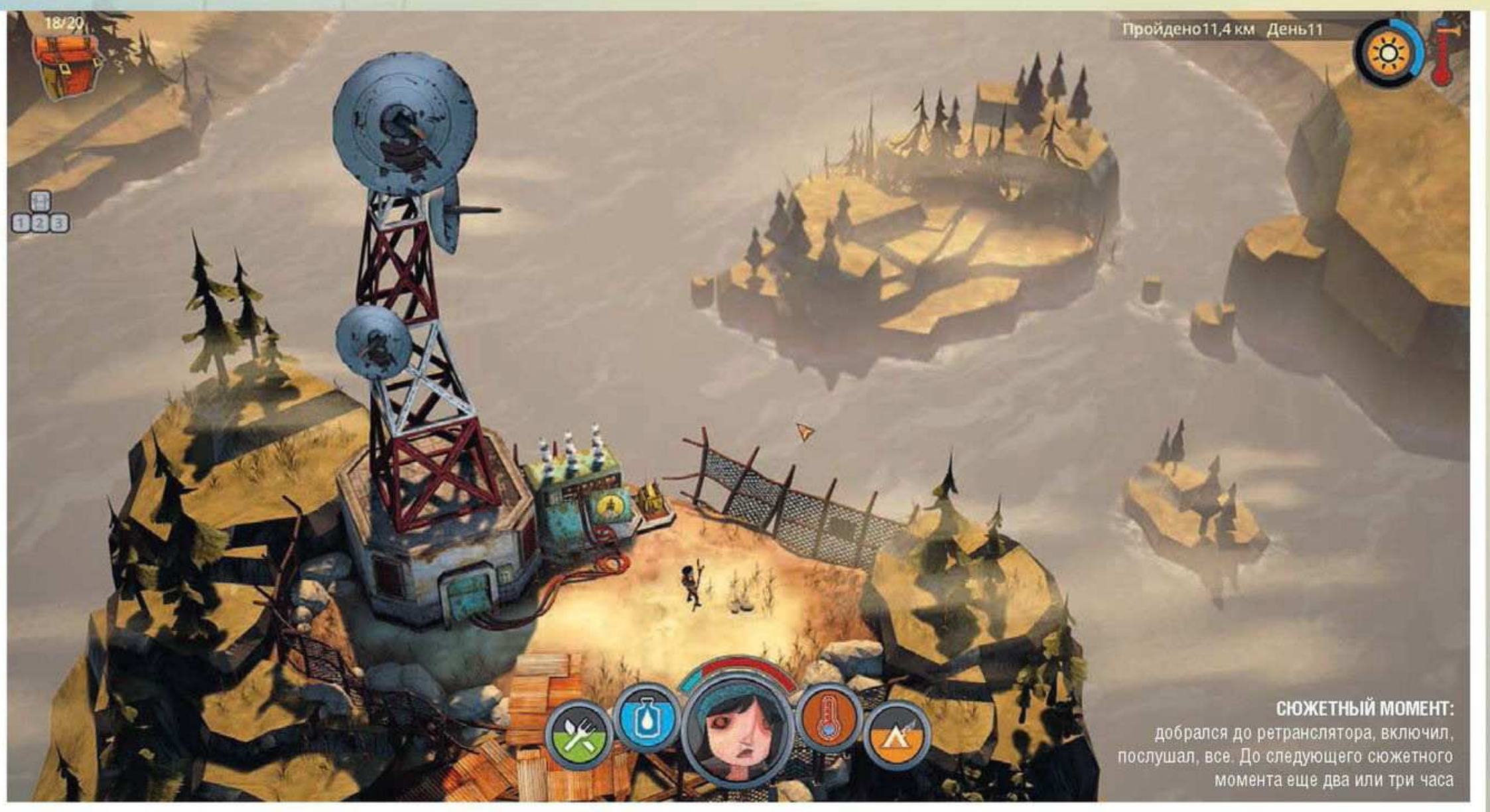
КАК ВЫЖИВАТЬ

Мир The Flame in the Flood – то, что осталось от затопленной, очевидно, Америки. Вы играете за одинокую девушку-скаута, которая поймала на едва живом радио сигнал. Неужели где-то остались еще выжившие? Дальше все просто: забираетесь на плот и плывете вниз по реке. По пути прибиваетесь к уцелевшим пристаням – к которым получится. Течение не дает просто так обплыть все, поэтому приходится выбирать, взять курс, например, к лагерю за костром для готовки или к рыбацкой лачуге за леской для шитья.

Вам нужна еда – лучше готовая, иначе придется выводить паразитов. Вода – лучше чистая, иначе придется выводить кого-нибудь еще. Нужна одежда – иначе скукситесь от переохлаждения. Нужно время от времени спать, причем лучше найти крышу: попав под дождь, замерзнете гораздо быстрее. Не помешают стройматериалы, чтобы то там, то здесь укреплять плот. По крайней мере, строить ничего, кроме ловушек, не нужно – вы постоянно в движении.

В первые часы The Flame in the Flood очаровывает. Картинкой, музыкой, духом глухой американы (купите эту игру, и у вас на голове вырастет фланелевая рубашка), постоянными поисками и ощущением, будто вы действительно боретесь со стихией и постепенно понимаете, как ее победить. Причем не обязательно через поражения, как это обычно бывает в играх про выживание.

Возьмем за пример **Don't Starve**: если вы не успели набрать конкретный минимум запасов к любой вехе (к первому набегу гончих, потом к зиме и далее), то, считайте, вы уже проиграли. Тут же из практически любой неожиданной ситуации можно выйти молодцом до того, как она вас убьет. Не так сложно догадаться, что от кабана, с визгом идущим на таран, можно увернуться. Волков интереснее (и обычно разумнее) отгонять палкой и факелами, чем просто так убивать. Если волков слишком много – стравите с тем же кабаном или приведите к берлоге медведя, пусть займут друг друга. Медведь теперь гонится за вами? Попробуйте заманить его на поле со змеями. Вполне возможно, что в итоге вы загне-



СЮЖЕТНЫЙ МОМЕНТ:
добрался до ретранслятора, включил, послушал, все. До следующего сюжетного момента еще два или три часа

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Крайне небрежный перевод текста. Понятно всегда, но многие слова переведены некорректно («тайник» (cache) превратился в «кэш»), а строки часто не умещаются в окна, которые для них предназначены.

тесь от змеиного яда, рваных ран и нескольких переломов, но это вопрос практики. Да и в целом нормальное дело.

The Flame in the Flood после гибели предлагает откатиться не в самое начало игры, а к контрольной точке – как же это кстати! Ранние стадии в играх с окончательной смертью после энной попытки почти всегда становятся пустой рутиной, а тут их позволяют просто так взять и пропустить. С одной стороны, погибая, ты по-прежнему сильно рискуешь, но теперь не настолько, чтобы расплачиваться часами, которые уйдут на прохождение уже тысячу раз освоенного начала.

КАК НЕ ВЫЖИВАТЬ

Но положительные черты перечеркивают другие. Во-первых, The Flame in the Flood мало – к середине пути получается увидеть почти все, что можно увидеть. Кампания от «бесконечного» выживательного режима отличается несколькими коротенькими сценками. Другие фрагменты истории спрятаны в иногда попадающихся индейских коврах; бывает, встречаются живые люди, но они чаще помогают советом, чем рассказывают что-то о мире. Все-таки The Flame in the Flood не совсем сюжетная игра.

А геймплей… он выдыхается. Достаточно быстро. Сложность в The Flame in the Flood сбалансирована будто в расчете на то, что вы не станете учиться на ошибках. Как только понимаете правила, практически все, что до этого было проблемой, проблемой быть перестает (это логично), а новых опасностей так и не появляется (а это обидно).

Однажды словив глистов, вряд ли поймаешь их снова, умереть с голоду или жажды – почти невозможно. Свежего мяса всегда навалом, и приготовить его чаще с руки, чем нет, а моментов, когда в истерике приходится пить загрязненную воду, почти не бывает, учитывая, что угольных фильтров всегда в достатке, а всякий шторм – бесплатное право заполнить банки под завязку.

Даже на высшей сложности в The Flame in the Flood слишком легко перейти из режима «Федор Конюхов» в режим «бабушка с соленьями». Под конец пути мои сумки ломились от лекарств и сухих пайков, которыми я так и не воспользовался: насушил строганины, наготовил настоек, запасся мехами (и так весь в медвежьих шубах, но вдруг пригодятся?). Ничего в итоге не пригодилось. А раздать некому, все утонули. Зато тепло, сыто и музыка играет хорошая. ■

ПОРАДОВАЛО:
– уместные находки, которых часто не хватает играм про выживание;
– удачная эстетика;
– теплый фолковый саундтрек.

ОГОРЧИЛО:
– к середине игры выживание перестает быть выживанием и превращается в складскую работу;
– враждебные механизмы легко расколоть раз и навсегда;
– сюжетная кампания – тот же бесконечный режим с парой сценок и концовкой.

ДОЖДАЛИСЬ?
Впечатление The Flame in the Flood производит прекрасное, но эффект недолог. Для игры про выживание в ней мало напастей и способов их решения, для игры про мир и сюжет – нужно больше, собственно, мира и сюжета.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Средне»

ЯПОНСКАЯ «ГОТИКА»

ЧЕТЫРЕ ПРИЧИНЫ СЫГРАТЬ В DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN НА ПК

СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

Еще пару месяцев назад я знал о Dragon's Dogma ровно три вещи. Во-первых, что это главная ролевая игра Capcom, во-вторых, что она совсем не идеальная, в-третьих, что с дополнением Dark Arisen она становится чуть менее неидеальной. Лично познакомиться с игрой я решился только после ее выхода на ПК, и то в основном из желания узнать, что это за «Догма» такая и почему вокруг нее столько разговоров. И знаете что? Она мне очень понравилась. И вот почему.

ПРИЧИНА ПЕРВАЯ: УМИЛИТЕЛЬНОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ ВОСТОКА И ЗАПАДА

В первые полчаса после создания персонажа Dragon's Dogma вызывает недоумение, а у особо впечатлительных (вроде меня) даже отвращение. Что, черт побери, это вообще такое? Если ролевая игра, откуда дурацкие наивные диалоги с молчаливым героем? Если слэшер, почему у героя вначале всего два удара, а вместо сражений тут сплошная беготня? Но довольно скоро странности начинают казаться знакомыми, складываются в единую картину... И приходит осознание. Dragon's Dogma – типичная jRPG.

Отсюда и диалоги, во время которых главный герой молчит, но его ответы подразумеваются где-то между репликами,

ВИДЫ, КОТОРЫМИ ХОЧЕТСЯ ЛЮБОВАТЬСЯ, в игре редко, но все-таки попадаются

и ролевая система, где мы только выбираем класс и время от времени перетасовываем набор доступных умений, и многое другое.

Из классики жанра перекочевали как совершенно идиотские условности (наподобие невидимого счетчика отношений – он запросто запишет в любовь всей вашей жизни какого-нибудь торговца, которому вы польстили, чтобы получить скидку), так и фирменное японское внимание к деталям и секретам: когда в каком-нибудь укромном углу, куда вы можете попасть разве что случайно, валяется некая невзрачная штуковина, которая, если вы ее найдете, всплывет в игре значительно позже и перевернет ход событий с ног на голову.

При этом Dragon's Dogma активно пытается притворяться большой и серьезной европейской RPG, поэтому все привычные удобства (вроде относительно вменяемого журнала заданий и карты с маркерами)

ЗАТО ЗДЕСЬ МОЖНО ПРЫГАТЬ ПО КРЫШАМ, и для этого необязательно быть ассасином. Хотя, справедливости ради, мой персонаж именно ассасин

ЭТОМУ ДРАКОНУ ЯВНО ВСЕ НАДОЕЛО. Его логово постоянно посещают заблудившиеся в лесу новички вроде меня, а потом в панике оттуда сматываются

ЕЩЕ ОДНО НОСТАЛЬГИЧЕСКОЕ ВОСПОМИНАНИЕ: в подземельях частенько встречаются рудные жилы. Правда, здесь, в отличие от «Готики», в руде ничего волшебного нет – она просто используется для улучшения снаряжения

тоже на месте, а национального азиатского колорита (вроде андрогинных самураев с трехметровыми тесаками) почти нет. И это делает игру неплохим пробным камнем для всех, кто хочет узнать, как эти японцы вообще ролевые игры ваяют: и на жанровые клише посмотреть можно, и совсем уж ослепляющего культурного шока не будет.

ПРИЧИНА ВТОРАЯ: ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ДУХ И ОПАСНОСТИ ПУТЕШЕСТВИЙ

Многие утверждают, что своим открытым миром Dragon's Dogma напоминает Skyrim (чистая правда, кстати), но я сравнил бы ее в первую очередь с «Готикой». Потому что Гранзис не просто огромен и полон

ВЕРДИКТ

С ЗАКОЛДОВАННЫМ МЕЧОМ герой выглядит как заправский джедай, хотя клинок всего-навсего покрылся сияющей ледяной коркой

всякой всячины, а еще и чертовски опасен. Как и в Скайриме, здесь постоянно возникает желание заглянуть во-о-он за тот холмик – но, как и в Хоринисе, за этим холмиком запросто можно огрести.

Однако желание от этого не только не ослабевает, а вовсе даже наоборот: Dragon's Dogma постоянно пробуждает в душе уже основательно подзабытые чувства. Например, когда десять раз пробегаешь туда-сюда по разным делам мимо поворота на какой-нибудь развилке, а на одиннадцатый останавливаешься и поворачиваешь – не потому, что тебе туда надо, а потому, что десять раз уже пробежал, пора бы выяснить, куда эта дорога ведет.

Или когда спускаешься в местный аналог копей Мории, поскольку рассмотрел карту со всех сторон и убедился – да, это и правда самый быстрый способ перебраться через горы, иначе придется делать часовой крюк по холмам.

Или когда сломя голову удираешь от молодого дракона, отчаянно петляя между деревьями и размышляя, какой плохой идеей было идти смотреть, что там шуршит у озера, в полночь в кромешной темноте.

Увы, частенько игра вызывает и другое знакомое чувство – чувство вызубренной наизусть дороги. Быстрое путешествие здесь есть, но только между собственноручно установленными телепортационными камнями, а их всегда в обрез. Но даже если бы их было вдосталь, не будешь же ставить эти камни через каждые сто метров.

В итоге, в двадцатый раз топча одну и ту же дорогу, поневоле вспоминаешь чрезвычайно «захватывающие» и «увлекательные» пробежки к Кругу Солнца во второй «Готике» и заново начинаешь ценить Плотву.

НЕСМОТРЯ НА ОЧЕВИДНОЕ ЖЕЛАНИЕ, стрелять циклопу в глаз не слишком хорошая идея. Так, конечно, намного больнее, но тварь моментально впадает в бешенство

ПРИЧИНА ТРЕТЬЯ: БОЕВАЯ СИСТЕМА, ПЛАВНО ПЕРЕХОДЯЩАЯ В БОЕВОЙ АЛЬПИНИЗМ

Поначалу вообще не понятно, что в здешней боевке такого: два удара, шесть особых навыков, вот, казалось бы, и весь сказ... На самом деле – не весь. Потому что здесь есть совершенно волшебная штука, называющаяся захват. Как только понимаешь, зачем она нужна, сражения преображаются.

Захват позволяет «заламывать» противников сопоставимой весовой категории: зашли за спину, скрутили, ну а напарник добил одним ударом. Захват позволяет просто-напросто хватать противников поменьше: сшибли гоблина с ног, подобрали, выкинули в пропасть.

Наконец, он дает возможность вцепляться в огромных монстров – и, натурально, карабкаться на них. Не совсем Shadow of the Colossus, но что-то в этом духе. Каждый монстр реагирует на это по-разному, и к каждому нужно искать свой подход.

Запрыгните тупому циклопу на ногу, и он добрых пять минут будет просто этой ногой трясти – в надежде, что вы сами свалитесь. Вскарабкайтесь повыше и заберитесь ему под шлем, и он, от великого ума, этот шлем снимет, чтобы удобнее было вас искать. А вот какого-нибудь огра уже так просто не возьмешь: почувствовав непрошеную тяжесть на спине, хитрая бестия сразу же попытается на эту спину с размаху хлопнуться – и тут уж придется живенько спрыгивать, пока не раздавили.

ЕСЛИ В КОМАНДЕ ЕСТЬ ЖЕНЩИНЫ, огры наплюют на всех остальных и будут гоняться за ними. Это нужно учитывать при планировании отряда – или когда играете девушкой

БАРЫШНЯ В БЕЛОМ ПЛАЩЕ протащила меня на спине через добрую половину игры. Каждый раз, когда я находил ее в списке доступных для найма пешек, она была на уровень старше моего персонажа и знала сюжет по меньшей мере на пять заданий вперед – видимо, ее хозяин проходил игру гораздо быстрее меня

Творческое использование захвата всегда приводит к потрясающим результатам. Подбили одну гарпию огненной стрелой, схватили горящую тушку и уже ею подбили вторую. Цапнули пустую бочку, швырнули в черепушку какому-нибудь скелету – это куда эффективнее, чем рубить кости мечом. Запрыгнули на загривок грифону – держитесь и молитесь, будет смертельное родео. А ближе к концу боссы начнут отъедать часы (если не дни) жизни; пока выяснишь, как с ними разбираться… Не хуже, чем в Dark Souls.

ПРИЧИНА ЧЕТВЕРТАЯ: ОРИГИНАЛЬНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР – КООПЕРАТИВ БЕЗ КООПЕРАТИВА

По Гранзису герой путешествует в компании трех помощников, называемых пешками. Это не классические ролевые напарники, как в играх BioWare: хотя пешки выглядят и ведут себя совсем как люди, у них нет души, нет ни стремлений, ни характера, ни истории, зато есть знания и умения, которые они приобретают в путешествиях с игроком.

Личная пешка у игрока всего одна, ее он создает в редакторе и развивает наравне со своим главным героем. Двух других он заимствует из сети, у других героев, и нанимаются они со всем снаряжением, с навыками и знаниями, полученными от исходного хозяина.

И если вы получите задание, которое пешка уже выполнила со «своим» игроком, она вам с ходу заявит: дескать, хозяин, я знаю, что делать, пойдемте туда-то, поговорим с тем-то. А когда будете путешествовать по не знакомым вам местам, которые пешка уже видела в чьей-то игре, она с радостью сыграет роль проводника: хозяин, слева бандитская крепость, хозяин, справа будет лагерь, где можно переночевать, хозяин, нам по квесту нужно в катакомбы, это вот на ту дорогу, давайте покажу. Такой себе кооператив без кооператива.

Чужие пешки тоже могут поучиться у вас, а ваша сможет поучиться у других игроков – если, конечно, кто-нибудь будет ее нанимать. Более того, на «подработках» напарник получает не только знания: увольняя чужую пешку, игрок может передать ей подарок. Или, скажем, поощрительную записку, просто чтобы хозяину было приятно, что он такого хорошего помощника воспитал.

А еще пешки – неиссякаемый источник шуток в сообществе. Потому что кладезь их знаний бурлит и фонтанирует постоянно. Напарники не затыкаются ни на секунду и при первой же возможности в тысячу триста первый раз напомнят вам, что волки охотятся стаями, ящерам-саурианцам надо отрубать хвосты, а хобгоблин значительно сильнее обычного гоблина.

■■■

Познакомиться с Dragon's Dogma стоит хотя бы для того, чтобы знать, что это такое. Если вы пропустили игру на консолях, сыграйте сейчас. Кто знает, вдруг вы привяжетесь к ней всей душой? ■

НЕ ОБОРАЧИВАЙСЯ

КАК РАБОТАЮТ ХОРРОРЫ

КРИС ПРУЭТТ

SIREN: BLOOD CURSE
грамотно пугает, но вместе с тем отвращает невнятным управлением

Лучший способ узнать что-то об играх – спросить геймдизайнера. В своем блоге автор игры Dead Secret Крис Пруэтт рассказал о хоррорах все, что вам нужно знать, – мы перевели заметку и передаем ему слово.

ТЕОРИЯ СТРАХА

Напряжение, стресс, интрига – самые важные компоненты любой страшной игры. Лучшие в жанре ужасов медленно, но верно закручивают пружину напряжения, а потом отпускают – понемногу, быстро, никогда не до конца. В некотором роде это пик вовлеченности в игру: игрок настолько захвачен процессом, что испытывает настоящий физический стресс.

У хорроров дизайн призван по максимуму вовлечь игрока и заставить его сильно эмоционально вложиться в игру. Будьте уверены, лучшие хоррор-игры обязательно воспользуются тем, что страх равнодушным не оставит, и постараются влезть игроку в душу. Хоррор может браться за темы, неподъемные в других жанрах. Игрока пугают, чтобы он открылся для всего остального, что игра хочет до него донести.

Конечно, большинство пугающих моментов в играх – прямое следствие скорее не дизайна, а законов жанра. Обстановка, атмосфера, персонажи – все они нужны, как воздух, чтобы зацепить игрока до шевеления волос на затылке. Но в игровом арсенале есть и другие инструменты: взаимодействие с игроком и игровая механика. Задача устрашения игрока в видеоигре повествованием не ограничивается, она охватывает все аспекты геймдизайна. Поэтому создание напряжения в играх дизайнеров так сильно и занимает.

Здесь я рассмотрю механику страшных видеоигр. Речь пойдет не о сюжете, не о повествовании, но о системах, призванных сделать игру сильной. Статью можно считать сводным обзором схем, с которыми мы экспериментировали в работе над хоррор-детективом Dead Secret (игра вышла для Gear VR в октябре 2015 года и ожидается на Steam и PlayStation в 2016-м). Это не список нормативов для геймдизайнера, это просто часть идей, как использовать игровую механику для нагнетания напряжения.

ВНИМАНИЕ!

Нижеизложенные схемы предназначены для того, чтобы игрок увлекся своей видеоигрой до полной отключки от окружающего мира. Томас Грип (разработчик **Amnesia: The Dark Descent, SOMA**) называет это «эффектом присутствия» – чувством личного присутствия в игровом мире. К тому же они призваны постоянно выбивать игрока из равновесия. В игровой механике зачастую система вычисляется путем повтора. Повторы – это рутина, а рутина успокаивает. Чтобы напугать нашего игрока, нужно внушить ему: он не контролирует происходящее, правила могут измениться в любой момент, у него нет и не может быть полных знаний об игре. Хоррор-играм приходится поддерживать хрупкое равновесие – вызывать чувство уязвимости и беспомощности у игрока, не скатываясь в бессистемное бесящее непонятно что.

AMNESIA: THE DARK DESCENT начинается как непредсказуемая и страшная игра, но вскоре понимаешь, насколько просто устроены ее механизмы

B DEAD SECRET главную героиню донимают странные люди в масках – обезьянка феске же здесь больше для антуража

P.T. КАК РАЗ ЦЕПЛЯЕТ тем, что ты не можешь сообразить, чем тебя напугают в очередной раз. Незнание правил игры – важный инструмент в создании правильного настроя

МЫСЛИТЬ В КОНТЕКСТЕ

Ваша самая главная геймдизайнерская задача – обратить все внимание игрока на сюжетную канву, а не на системы, поддерживающие ее. Нам нужно, чтобы игрок мыслил как аватар, а не как решающий головоломку человек со стороны. Многие из перечисленных здесь идей стараются «подвинуть» мышление игрока от системного подхода к решению задач (мыслей о параметрах, дизайнерских шаблонах и тактике со стратегией) к подходу контекстуальному («От кого эта записка?» или «Как мне выбраться отсюда?»). Некоторые из этих дизайнерских решений оказываются плохими в других жанрах, ведь они не дают игроку собрать игру подобно кубику Рубика. Но у таких ограничений есть своя цель: кубик Рубика и понятная игра не пугают, то ли дело – выяснять, скажем, какие Древние Реликвии пригодятся как оружие против Того, у кого много имен.

ПРОИГРЫШ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Один из способов настроить игрока на игровой контекст – сделать проигрыш значимым и для игрока, и для его аватара. «Конец игры» обычно означает смерть для героя, но как сделать такую виртуальную смерть важной для игрока?

Популярный подход – относительно далеко расставить точки сохранения и сделать так, чтобы игрок терял прогресс при смерти персонажа. Это эффективно, особенно когда точки сохранения интересны сами по себе, но сама идея точек сохранения несколько устарела. **Dark Souls** – более современное воплощение принципа «напряжение дорого вам обойдется».

Другой метод – сделать сам проигрыш источником стресса. В инди-хорроpах **Five Nights at Freddy's** и **Slender** этого добиваются тем, что при проигрыше вам в лицо выпрыгивает что-то страшное. Мы выбрали этот метод для Dead Secret, чтобы позволить игроку сохраняться в любой момент. В этой модели для того, чтобы игрок занервничал и постарался выжить, используется угроза пугающего события.

СОКРЫТИЕ ПРАВИЛ

Если не показывать игроку цифры, что стоят за происходящим в игре, он будет вынужден мыслить не системно, а контекстуально. Сколько здоровья у меня осталось? Видно ли меня врагам? Иду ли я правильным путем? Сколько выстрелов потребуется, чтобы завалить босса? В других жанрах легкий доступ ко всем этим данным обычно считается признаком хорошего интерфейса. В хор-

B CLOCK TOWER лучше убегать и прятаться – героиня перед лицом опасности совсем беспомощна

ПИРАМИДОГОЛОВЫЙ вызывает отвращение не своим внешним видом, а тем, что он делает, например, в прачечной

СТРАШНЕЕ ВСЕГО, когда хоррор выходит за рамки игры – представьте, что проект начинает преследовать вас, например, в социальных сетях

НЕСУРАЗНЫЙ МОНСТР из Amnesia: The Dark Descent смешно выглядит в статике и вообще лучше на него не смотреть – живот надорвешь

В РИМЕЙКЕ Resident Evil больше всего напрягали красные мертвецы – не всегда получалось вовремя сжечь врагов

коре предпочтительно выдавать подобную информацию абстрактно и в контексте игры. **Resident Evil** и **Silent Hill**, к примеру, по традиции используют приблизительные категории для описания состояния здоровья персонажа («нормально», «тревожно», «опасно»), даже если на деле хиты отслеживаются так же, как и во всех остальных играх. В Resident Evil вдобавок состояние персонажа передается анимацией. Сколько вам осталось – так не определишь, но если ваш герой сгибается на ходу и держится за живот, то дела у него не очень.

Сокрытие информации и правил не дает игроку проложить безопасный маршрут по игре. Оно лишает определенности любую систему. Когда игрок не может знать наверняка, как работает внутриигровая система, ему приходится принимать решения сообразно окружению и сюжету.

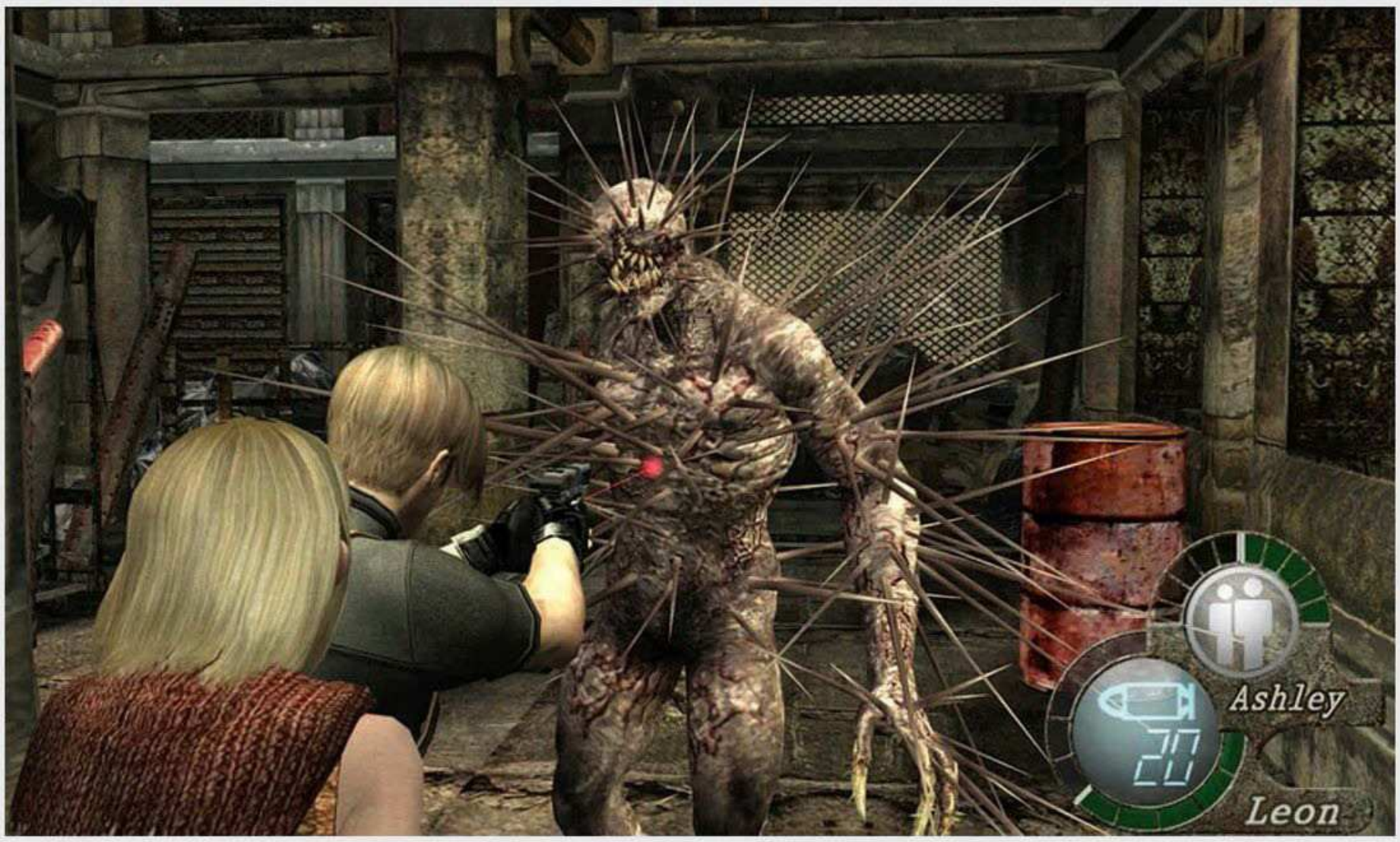
В Dead Secret я попробовал добиться этого, исключив концепт «комнаты безопасности». Нет такого места, где игрок был бы уверен, что ему ничто не угрожает. Убийца в капюшоне и в театральной маске может объявиться где угодно, в любой момент. По крайней мере, мне нужно, чтобы игрок так думал.

КОГДА СЕРДЦЕ БЬЕТСЯ ЧАЩЕ

Существуют достаточно убедительные исследования, предполагающие, что гораздо легче пугаются люди, находящиеся в состоянии физического возбуждения. Здесь срабатывает механизм под названием «ошибка атрибуции возбуждения». Для этого требуется состояние физиологического возбуждения: когда сердце у игрока бьется чаще, происходит выброс адреналина, игрок начинает потеть. Если ему в таком состоянии показать что-то страшное, он может испытать ложную эмоцию. Есть шанс, что его мозг перепутает чисто физическую реакцию со страхом и заставит игрока бояться по-настоящему.

Ошибка атрибуции – это мощное средство управления эмоциями. Но есть одно обязательное условие: все это работает только на людях, не осознающих своего состояния. Психологи доказали это опытным путем, вкалывая испытуемым адреналин. Вызвать ложные эмоции получалось только у тех, кто не знал, что им вкололи. Чтобы использовать ошибку атрибуции в игре, вы должны возбудить игрока так, чтобы он этого не осознал.

Двухфакторная модель С. Шехтера и Дж. Сингера описывает эмоцию как сочетание физиологического возбуждения и его когнитивной интерпретации. Ошибка атрибуции может произойти, когда мозг использует непосредственно



РЕГЕНЕРАТОРЫ из Resident Evil 4 вселяли страх в каждого - грубой силой монстра не возьмешь, нужно было аккуратно изолировать очаги заражения в теле. Монстр при этом не стоял на месте и активно гонялся за Леоном

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS не стеснялся пугать игрока скримерами, причем иногда невероятно талантливыми

ИНОГДА не следует пугать игрока грубыми методами – развороченные лица и кишки наружу все-таки уступают более аккуратным и незаметным трюкам

доступный контекст для объяснения физиологического возбуждения.

Обычно такого незаметного возбуждения добиваются при помощи сложных и непредсказуемых игровых систем. **Condemned**, например, использует жесткую боевую систему, ставки в которой очень высоки. Любой мелкий противник может одолеть игрока, если тот зазевается. Resident Evil скупа на ресурсы и непроста в управлении, что придает драматизма каждой встрече с врагами. **Siren** лишает игрока сил так, что вступать в бой становится рискованно. Физическая нагрузка вроде хардкорного давления кнопок тоже помогает. И эти мысли могут увести в самых неожиданных направлениях. У **Night of the Sacrifice** – банальнейшей игрушки про дом с привидениями – получается казаться гораздо страшнее за счет того, что игроку приходится шагать на месте по Wii Balance Board, а ходьба заставляет сердце биться чаще.

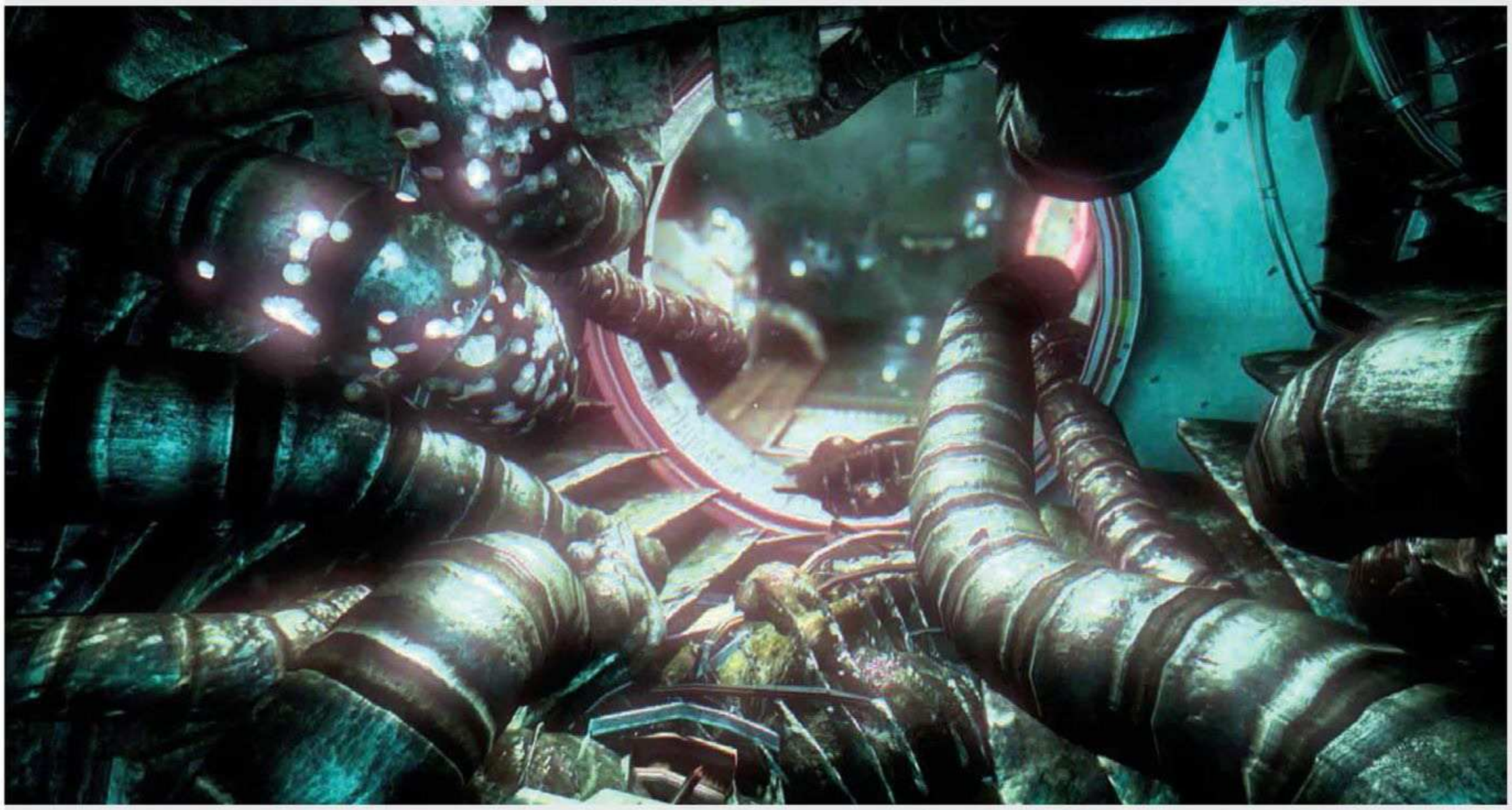
В следующий раз, когда игра покажется слишком жесткой, проверьте, не вспотели ли у вас ладони. Держитесь за контроллер слишком сильно? Сердце так и колотится? Очень может быть, что вы вошли в состояние, в котором происходящее на экране затрагивает вас гораздо сильнее, чем следовало бы.

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ

Игроку должно быть страшно за своего аватара – значит, нам нужен персонаж, легко подвергаемый опасности. Дизайн героя затрагивает игровые системы, в особенности боевку и дизайн противника. Чтобы заставить сильного персонажа почувствовать себя уязвимым, понадобится противник еще более могучий. У вас игра про крутейшего наемника, который может прыгать со второго этажа и кидаться гранатами в двери, которые только что выбил? На здоровье, но вам придется придумать такую большую и страшную угрозу, что даже вашему уберстрелку станет не по себе. Или, может, поубавить герою крутизны, отобрать у него огнестрел, чтобы не изобретать во враги что-то совсем уж невероятное. Вот, допустим, Resident Evil, где с одной стороны – элитная полиция, но с другой – буйные мутировавшие монстры.

И наоборот: угрожать лишенному сил, «нормальному» персонажу гораздо проще. Герои Silent Hill – обычные мужчины и женщины, потому что вероятность выживания таких героев в предстоящих им суровых испытаниях невелика. Предпочтение отдается дубью, а не огнестрелу, чтобы не слишком усиливать персонажей. В Amnesia:

OUTLAST попадает в ловушку многих хорроров – рано или поздно ты соображаешь как ведут себя чудовища и не попадаешься на крючок геймдизайнера



SOMA
заставляет игрока
не просто бояться –
она отправляет его
размышлять о смерти
и об отключении сознания

ШИБИТО
из Siren страшные
во многом потому,
что слишком сильно
напоминают живых людей

The Dark Descent игрок выступает в образе безоружного мужчины с масляной лампой – не тот типаж, от которого ждешь побед над мировым злом. В **Fatal Frame** и **Clock Tower** это почти всегда одинокие школьницы в страшных местах. В Siren – преподаватели, студенты и прочие не слишком выдающиеся личности. Боевая система и дизайн противников в этих играх соответствуют образу игрока. Во многих перечисленных играх даже нет возможности дать отпор врагу.

В Dead Secret было очень важно сделать главную героиню Патрицию успешным и самодостаточным человеком. Чтобы ослабить ее, не посягая на мировоззрение, ум и пылкую натуру, мы... сломали ей руку.

СКРИМЕР

Скример – это какая-нибудь неожиданность, призванная испугать игрока. Многие игроки терпеть их не могут, потому что их очень сложно избежать. Заставят вас подпрыгнуть, даже когда вы знаете, что вот-вот как выскочит! Средство эффективное, но действует недолго и утомляет зрителя. И многие считают скримеры дешевым трюком, признаком игры, неспособной напугать как-то поразнообразнее и потоньше.

Я считаю, что скримеры – великая вещь, если правильно использовать. Их задача – накрутить вентиль напряжения. Они разжигают медленную, но верную атмосферу страха, которой требуется время, чтобы набрать обороты. Скример предупреждает: смотри в оба, что-то страшное грядет! Такого собранного игрока гораздо лучше проймут все последующие, более тонкие оттенки страха.

Суть скримера не в том, чтобы по-настоящему испугать игрока, а в том, чтобы заставить его вол-

В SIREN: BLOOD CURSE нужно держаться от Шибито подальше – оружие не убивает их, лишь на время останавливает

ЖЕНЩИНА-ХОТДОГ не лучший вариант для свидания, зато прекрасный способ напугать почти любого

В ПОЗДНИХ RESIDENT EVIL если и нервничаешь, то только из-за некоторых неуязвимых монстров и от недостатка боеприпасов

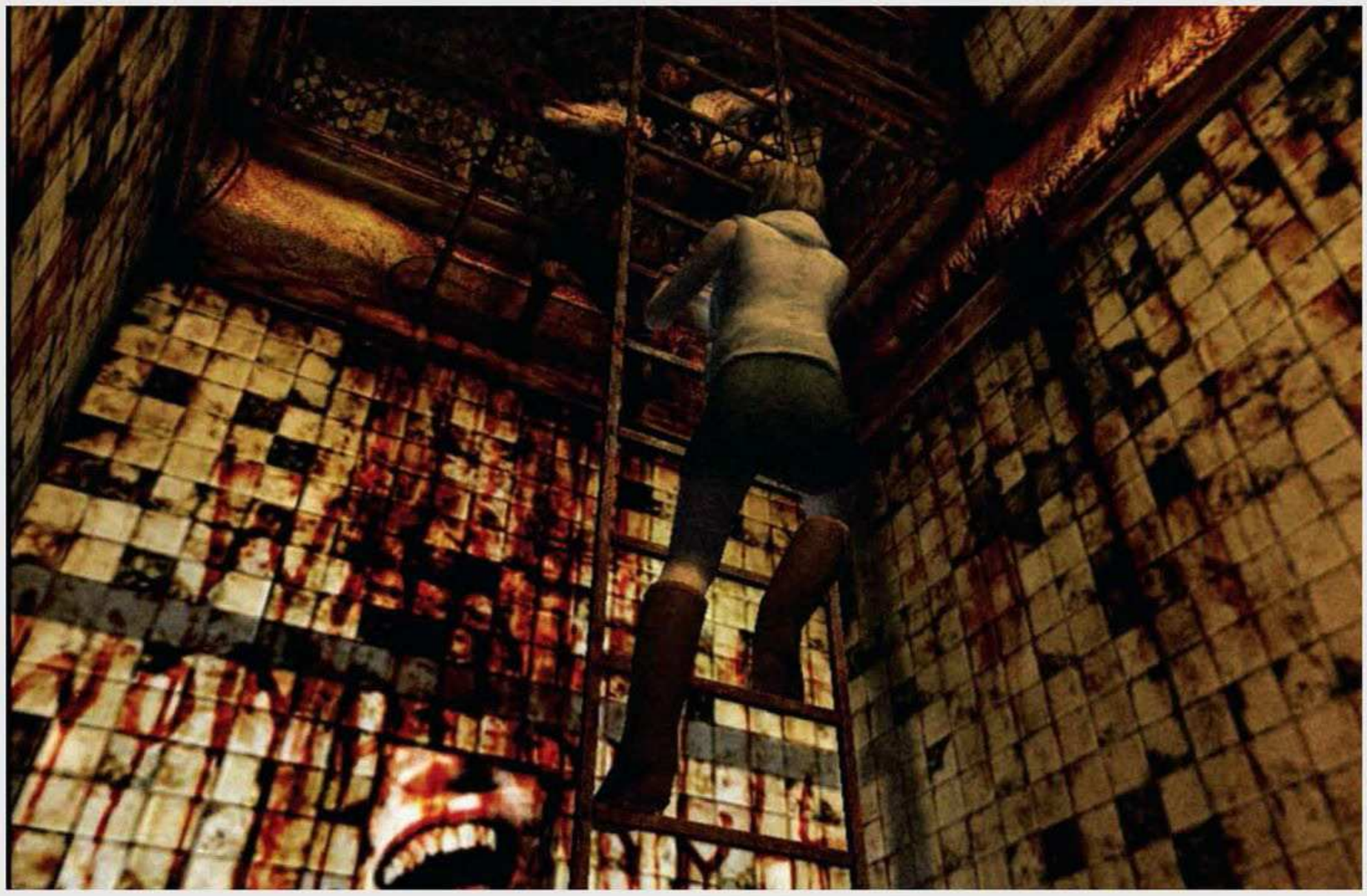
новаться в ожидании следующего «сюрприза». В идеале же следующего быть не должно. Слишком много пугалок – и так тщательно нагнетаемое напряжение сбросится преждевременно. Слишком мало – и игрок рискует потерять интерес прежде, чем игра как следует вцепится в него. Одного-двух скримеров в начале игры достаточно, чтобы продержать игрока настороже в течение всего прохождения.

Идеальный пример такой схемы – первое нападение собак-зомби в Resident Evil. Спустя всего несколько минут игры собаки запрыгивают в окна, пугая игрока. Этот ход срабатывает отлично: он учит не полагаться на статичность мира. Намекает, что противник может свалиться вам на голову в любой момент. Сюрприз стал еще лучше в **Resident Evil Remake**. К моменту выхода игры уже все знали про сцену с зомби-собаками и ждали ее. Но в этой версии собак не было. Их так ждали, и даже оконное стекло трескалось слегка при вашем приближении, а собаки так и не пришли. Скример подали в новом ключе, свежо и действенно. Теперь он несет новый посыл: «Мы кое-что изменили, и вы не узнаете, что и как, пока не будет слишком поздно». Умное решение, чтобы заставить игроков занервничать (ради чего, собственно, все и затевалось).

НЕГАТИВНОЕ ПРОСТРАНСТВО

Оставляйте в повествовании, дизайне уровней, игровой механике место для воображения игрока. Дайте игроку намеки и подсказки, но не поддавайтесь искушению объяснять все. Это не просто хорошая повествовательная тактика, это помогает удержать игрока в контекстуальном режиме мышления. Если игрок по уши занят разбором улик,

ЛУЧШЕ ВСЕГО из колеи выбивают всякие безобидные вещи. Попробуйте незаметно передвинуть декорации или, например, включить игроку телевизор без электропитания. У Кубрика получилось, так и вы сможете



ХОРОШО ПОЛУЧАЕТСЯ, когда игра вроде бы не страшная, но начинает тебя незаметно пугать. Black & White была про богов и огромных зверей. Ближе к полуночи игра начинала нашептывать в уши твое имя

ВНУТРИ Layers of Fear есть мини-игра с демонической доской – вводишь в нее слово и оно, по возможности, сбывается

LAYERS OF FEAR мог бы стать занятным психологическим триллером, но местами пытается угодить истеричным летсплеерам

выясняя, кто же убил профессора подсвечником в оранжерее, можно надеяться, что он не станет раскладывать вашу игру по таблице истинности.

Негативное пространство также поощряет повторные прохождения, альтернативные концовки, эзотерические достижения и прочие системы удержания игрока. Не следует недооценивать желание игрока добраться до всего сюжета, сколько есть, – однако никогда, никогда не открывайте ему все свои карты.

ШУТКИ С ВОСПРИЯТИЕМ

Вы уже заставили игрока воспринимать вашу игру контекстуально. Теперь повысить напряжение можно, сыграв шутку с его восприятием: разово или кратковременно изменить правила игры, но так неуловимо, чтобы игрок не мог быть уверен в изменениях. Исполненный правильно, такой трюк сильно выбивает игрока из колеи – дает понять, что и простейшее взаимодействие с игрой может оказаться ненадежным, что верить ничему нельзя.

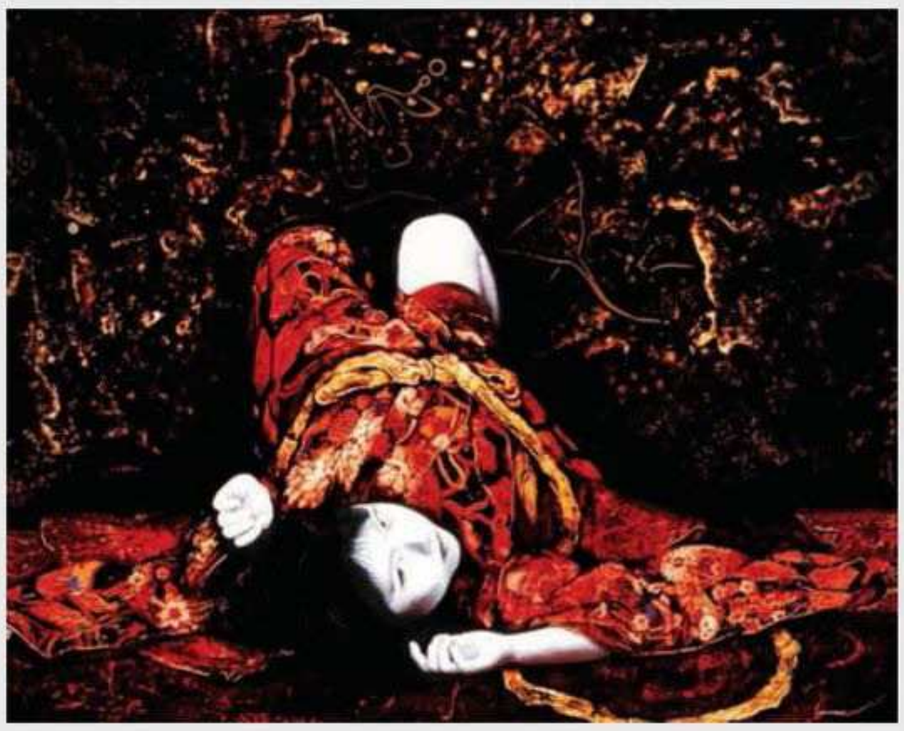
Образец применения таких трюков – **Eternal Darkness** со своими эффектами безумия, ломающими «четвертую стену». Эффекты разнообразны и очень действенны (хотя бы на первый раз). Но многие игры используют более утонченные версии этой идеи. В **Echo Night: Beyond** есть комната, в которой персонаж ходит медленнее обычного. Этот незаметный трюк создает гнетущее впечатление от комнаты. В **Silent Hill 4** камера с видом от третьего лица дергается вокруг переднего вектора, когда игрок подходит к двери, и дверь кажется зловещей. Condemned передвигает предметы, когда вы не смотрите, а **Fatal Frame 4** иногда совмещает стандартные анимации сбора предметов со скримером.

Шутки с восприятием работают лучше всего, если их задействуют нечасто. Как и скримеры, они заставляют игрока сосредоточиться и держать ухо востро. Также важно, чтобы эти ненавязчивые игры с восприятием можно было и не заметить. Они должны быть естественными, органичными, как будто могут случиться в любой момент. Да, так часть игроков пропустит вашу искусно сделанную страшилку, но те, кто ее заметит, получат гораздо более убедительный игровой опыт.

ДИЗАЙН ЗВУКА

Сложно преувеличить значение звукового дизайна в хоррор-играх. Многого из вышеописанного можно добиться просто посредством зву-

ЛУЧШЕ ВСЕГО, когда ты не можешь толком представить свой страх и в игре ему тоже не находится визуального отображения



САМЫЙ ПРОСТОЙ способ поместить игрока в тревожную ситуацию – заставить играть за немощного героя

SILENT HILL работает по логике сна

ка. У умелого дизайнера самое безопасное пространство преисполнится жути. В этой статье не обсуждаются тонкости дизайна звука в хоррорах, но звук (и музыку) стоит рассматривать как первейшее средство донести до игроков эмоциональный посыл. Звук задает тон игре и провоцирует должный эмоциональный отклик. В этом отношении звук для хоррора даже важнее арта и графики.

В Dead Secret для каждой комнаты подобрано свое особое звучание. Мы создали уникальные фоновые шумы, настройки эха, звуки шагов, не говоря уже о звучании окружения в каждом отдельном пространстве. Я задался целью дать каждой комнате свою ненавязчивую тему, звуковое «клеймо», узнаваемое по возвращении в комнату. В зависимости от помещения мы также используем музыку и абстрактные звуки, чтобы повышать или понижать градус напряжения. Мы обнаружили, что гулкие басовые заставки работают лучше, чем высокие звуки, и что звуки, режущие ухо, способны существенно повысить напряжение.

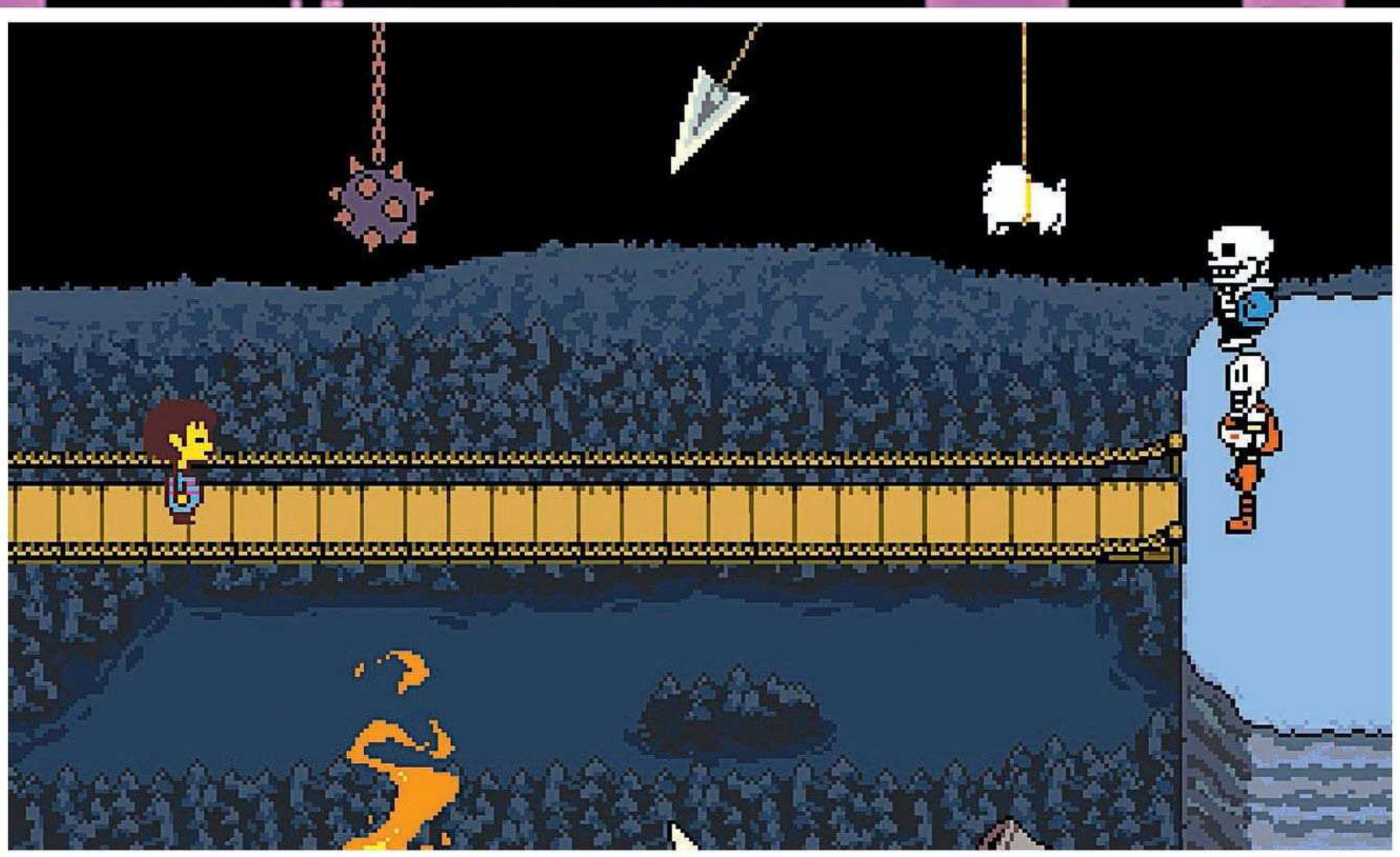
КОМПЛЕКСНОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Мы приложили много сил, чтобы сделать Dead Secret жуткой игрой, но все равно не могли предугадать все возможные реакции на нее. Сложно предвидеть, как ваша хоррор-механика подействует на свежего игрока. В нашем случае Dead Secret оказалась гораздо страшнее, чем мне думалось. Я недооценил, как сильно некоторые мелочи, добавленные в последний момент, обогатили общее впечатление. Хоррор-игра – штука комплексная, и если во что-то одно невозможно ткнуть пальцем и сказать, что именно оно создает напряжение, то эффект от суммы всех составляющих вас удивит.

Тревогу и напряжение в игре сгенерировать непросто. Чтобы испугать игрока и держать его в страхе, вам придется работать не покладая рук, атаковать его чувства со всех возможных сторон. Лучшие хоррор-игры выводят игроков из равновесия при помощи основной механики, а затем переключают их внимание на пугающее повествование. Нужно продумать каждую механику, каждый художественный выбор – все для того, чтобы не дать игроку расслабиться и поддержать в нем чувство беспомощности.

Хоррор – жанр нелегкий, но предлагаемая им степень вовлеченности стоит всех трудов. Это возможность общаться с аудиторией так, как больше нигде не выйдет. ■

SLENDER: THE ARRIVAL умело нагнетает. Первые полчаса игры ты начинаешь паниковать от всякого шороха



ПОЧЕМУ UNDERTALE ПЛОХАЯ

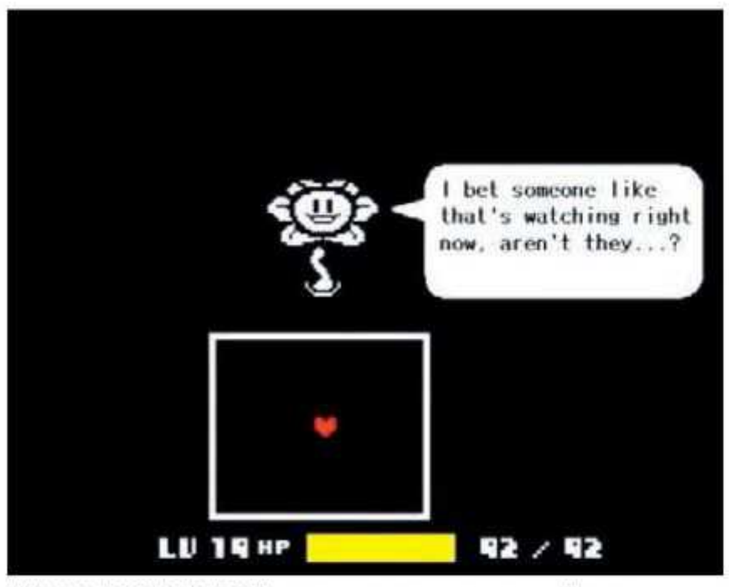
ЗА ЧТО ЛЮБЯТ ГЛАВНЫЙ ИНДИ-ХИТ 2015 ГОДА И О ЧЕМ ПРЕДПОЧИТАЮТ НЕ УПОМИНАТЬ

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Undertale неожиданно для всех стала одним из главных событий ушедшего года. Созданная практически в одиночку инди-игра за пару-тройку месяцев разошлась огромным тиражом и завоевала несметное количество преданных фанатов, которые протолкнули ее на первое место в голосовании за лучшую игру всех времен на GameFAQs. Со временем подтянулась и западная пресса: на Metacritic **Undertale** сравнялась по среднему баллу с **The Witcher 3**, обогнав даже **Metal Gear Solid V**.

Не менее многочисленны и противники **Undertale**. Они кличут ее дешевой поделкой (как будто это само по себе что-то плохое), ругают за вырвиглазную графику (заслуженно, но это явно не тот критерий, о котором стоит много говорить) и утверждают, что в популярности игры виноваты любящая претенциозные инди-игры западная пресса да любители мемов.

Это, конечно, не так: пресса облизала и **Sunset**, продажи которой на несколько порядков ниже, а **Borderlands 2** прямо-таки лопалась от мемов, да только такой народной любви не дождалась. Не говоря уже о «мемных» играх из Greenlight – над той же шуточной и уродливой **Bloodbath Kavkaz** все посмеялись и мгновенно забыли. А Undertale – нет. Неужели она действительно стоит столь высоких оценок? Осторожно: дальше по тексту будут спойлеры *к Undertale.*



ИГРА С ИЗЯЩЕСТВОМ вооруженного топором Джека Николсона стучится в четвертую стену

ВОПРОС жизни и смерти

НЕСВЕЖИЕ ИНГРЕДИЕНТЫ

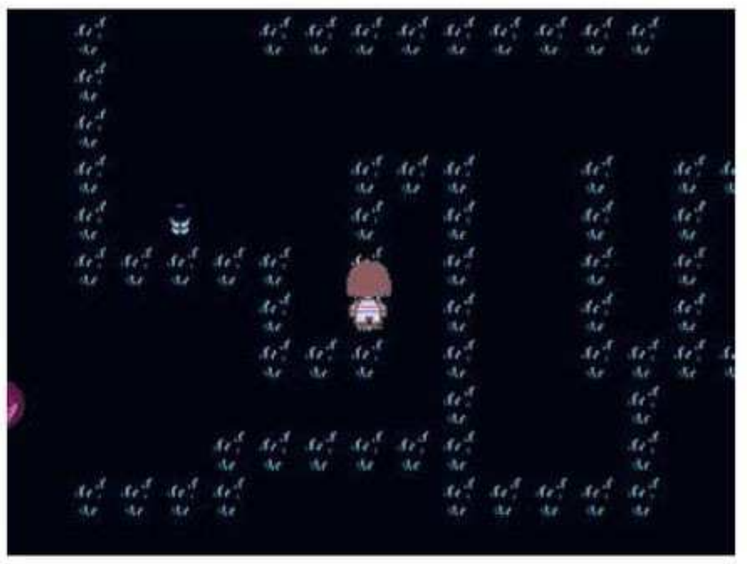
Исходя из моего опыта (основывающегося на многомесячном чтении всевозможных обсуждений игры), поклонники Undertale делятся на две условные категории. Одни любят ее за доброту, за персонажей, с которыми им удалось сдружиться, за уютные впечатления (за них же, я так понимаю, в народе ценят **Final Fantasy IX**. Другие – за необычные геймдизайнерские решения, за то, что игра все помнит после загрузки, за слом четвертой стены и так далее.

Спору нет: в игре есть и то, и другое. Делает ли это ее лучшей игрой на ПК/2015 года/за все время? Конечно, нет. Потому что прохождение Undertale, хочу я напомнить, состоит из: прогулок по невероятно убогим, однообразным и уродливым локациям; осточертевших рандомных боев; решения дурацких головоломок; нескончаемых шуточек.

К НЕСЧАСТЬЮ, это правда

НЕКОТОРЫЕ спрайты нарисованы очень хорошо и сильно контрастируют с остальными (то есть с большинством)

ВСЯ СУТЬ Undertale в одном скриншоте



ЧЕРЕЗ СЕКУНДУ свет погаснет, и путь придется находить наощупь в потемках. Ужас, а не геймплей

Все остальное, что в игре есть, количественно меркнет по сравнению с вышеперечисленным. Весь путь от самого начала до самого последнего босса – это уныние и страдание. А все хорошее, что есть в игре, – мирные сценки с участием товарищей, какой-то там уют и особенно необычные геймдизайнерские решения – находится или прямо перед финальным боем, или вообще после него. Или они опциональны, что, по сути, значит, что их удобнее всего смотреть в конце игры. Для всего самого лучшего надо сперва выстрадать всю игру до финала.

И Undertale не дает никакой мотивации это делать. Я пишу этот текст так поздно, потому что закончил игру буквально на днях. Когда я начинал проходить Undertale осенью, меня хватило на два с половиной часа, за которые в ней не наклюнулось даже хотя бы какого-то подобия сюжета, хоть какой-то завязки. Вся игра вплоть до водопада, до которого я дошел, состояла из шуточек (кроме первой локации – там она состояла из невыносимо навязчивой опеки). Мне говорили, что дальше будет иначе – нет, вранье. Дальше было все то же самое. Пустые локации, рандомные бои, унылые головоломки, постоянные шуточки.

Завязка сюжета – подумайте только – вываливается на игрока прямо перед последним боссом: герой идет по прямому коридору, а монстры в навязанных боях не атакуют, а ни с того ни с сего рассказывают ему предысторию. И эту игру люди хвалят за подход к повествованию!

Да и по ходу игры подробности здешнего мироустройства описываются текстовыми окошками, висящими на стенах все того же линейного коридора, по которому игрок шагает от старта до финиша. Таким же образом подается и важнейшая информация, доступная только перед пацифистской концовкой. Только в «геноцидном» пути важные сюжетные детали рассказывают релевантные персонажи.

И тот факт, что для понимания всего сюжета надо пройти игру несколько раз, – вовсе не плюс. Особенно учитывая, насколько Undertale усердствует в попытках обвинить игрока – местные персонажи прямо подчеркивают, что все зло происходит из манчкинизма, из желания набрать побольше экспы. Вообще, этот навязчивый пацифистский посыл игры настолько возмутителен, что я поподробнее остановлюсь на нем.

ИИСУС, ЛЕННОН И ГАНДИ ЗАХОДЯТ В БАР

Во-первых, Undertale очень навязчиво подталкивает игрока убить Ториэль, чтобы затем давить на чувство вины. Выживать под ее атаками двадцать шесть ходов, во время которых она говорит одно и то же «нет» разными фразами, – это несерьезно. И не надо говорить, что когда у героя мало здоровья, она по нему промахивается – игрок этого не может знать никак, и меня она, например, убила. Это идет вразрез с тем, чему игра учит до этого, – что доста-

ТАК-ТО ЗДЕСЬ приличные иллюстрации, но вообще на меметичных персонажей уже нарисовали все, что нужно

точно найти общий язык с врагом, и он согласится уйти.

Во-вторых, тут остро встает вопрос самообороны. Тебя бьют, а ты не смей. Отвечать добром на зло – все равно, что поддерживать зло, и уже поэтому с идеологической точки зрения Undertale мне категорически не нравится. Чтобы получить хорошую концовку, игрок не имеет права убить ни одного противника. Ни куски желе, ни призраков, ни лезущую из чешуи вон, чтобы прикончить героя, Ундину. Потому что они, видите ли, добрые, а герой, ежели будет отвечать тем же, то сразу злой. Почему же к монстрам не применяется это издевочное «kill or be killed»?

В-третьих, игра не подталкивает, а фактически вынуждает проходить на геноцид-концовку. Не потому что «интересно посмотреть, что будет, если всех убить», как это говорит Флауи. Просто геноцид-прохождение – это контент. Оно заметно отличается от обычного и, что еще важнее, дает возможность глубже понять двух ключевых персонажей-антагонистов. Пропускать его – значит отказаться от значимой части игры, и винить игрока в том, что он пошел посмотреть, что еще автор игры в нее вложил, – такое же свинство, как то, что делает **Spec Ops: The Line**. Ее создатели, напомню, говорили буквально, что вы можете

ПАПИРУС снова облажался. То есть уморительно пошутил, конечно

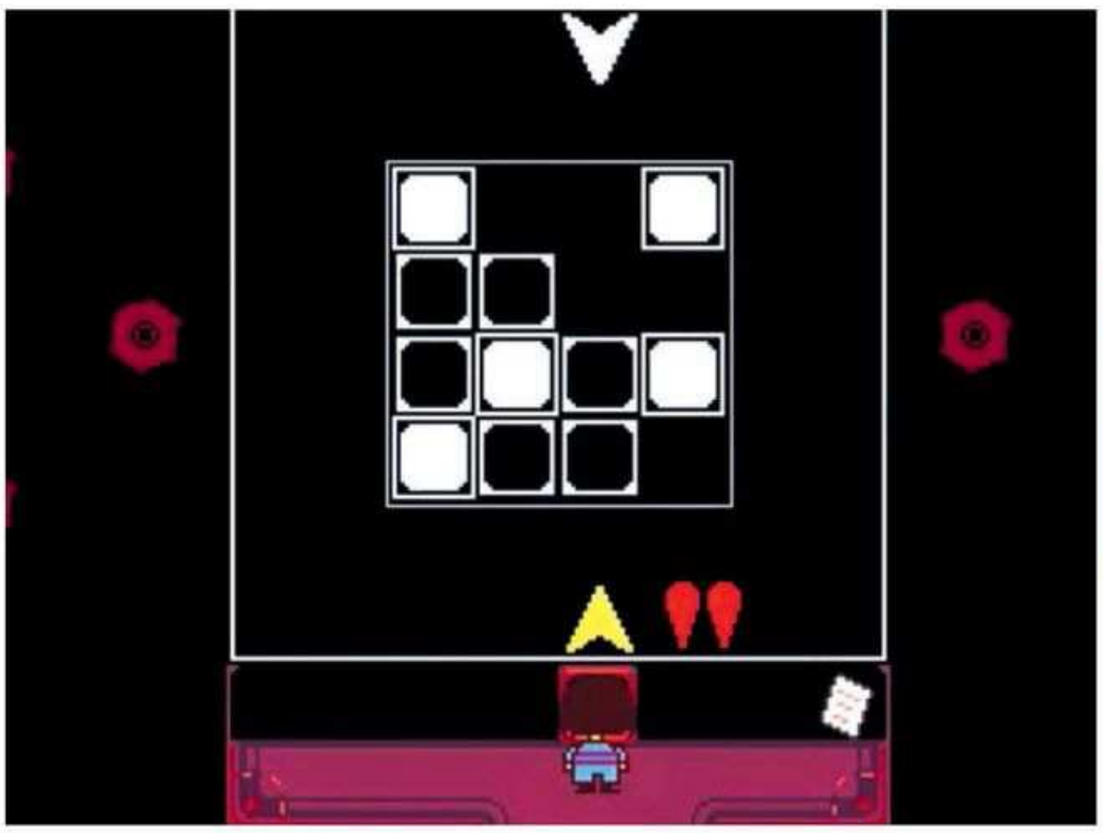
выбрать не жечь людей фосфором, а просто бросить игру. Да, а еще можно игру и не начинать, толку будет столько же.

В-четвертых, игра, вообще говоря, сложная. Выживать в адском «буллет-хелле», имея первый уровень и жалкие 20 HP, – задачка не из приятных. И, вообще говоря, боевая система – далеко не сильная сторона Undertale. Да, ее можно похвалить за оригинальность, за индивидуальный подход к атакам каждого противника, но никто же не будет советовать играть в Undertale ради геймплея – и это говорит о многом. Бои здесь – не что-то тактическое, как в других JRPG. Нет, бои в Undertale – это «нащупай перебором команд или интуицией, как заставить врага уйти» или «выживай тридцать ходов под атаками босса». В рандомных битвах нет никакой ценности, они – препятствие на пути к уюту/сюжету, подчеркните нужное. И желание себе путем прокачки как-то облегчить жизнь – особенно в свете того, что монстры, опять же, нападают на героя и пытаются его убить, – полностью оправдано.

И раз уж зашла речь о том, за что игру почти никто не хвалит, давайте я снова вернусь к нашим четырем основным составляющим ее прохождения. И локации, и рандомные бои, и головоломки – это не то что не лучшие стороны игры, это полная дрянь. Юмор – понятное дело, штука субъективная, но и его поклонники Undertale, как правило, никогда не ставят на первые места в списках ее достоинств.

СМЕХОПИЛОРАМА

Но практически все в Undertale – разносортные шутки и гэги. Санс и Папирус – исключительно комичные персонажи (ну, у Санса есть пара серьезных сцен, но это скорее исключение из правил). Водопад кажется локацией мрачной, в ней героя преследует Ундина – и почти каждое столкновение с ней упирается в совершенно комичного монстра-ребенка. Альфис – персонаж очень, так сказать, жизненный, но и она с ее неловкостью тоже абсолютно комич-



ЕЩЕ ОДИН пример удивительных глубин игрового процесса Undertale

UNDERTALE – это комедия, и для комедии нет ничего хуже, чем быть не смешной

на. Рандомные бои? Да тоже: вытягивающаяся голова пса, улетающий на бицепсах за пределы экрана качок, цундеролет, который не то чтобы хотел тебя, баку этакого, разбомбить, – это все шутки. Они милые, но это не какой-то прям прорыв века же.

Да и все эти проломы четвертой стены, по сути, тоже всего лишь гэги. Пожалуй, все, кроме тех, что заняты уже обсужденными ранее упреками игрока. Большая часть содержимого игры занимается установкой шаблонов лишь для того, чтобы потом в определенный момент их разрушить и игрока удивить. Почему все бои – монохромный MS Paint? Да чтобы игрок увидел цветной «фотошоп» финального босса и офигел. Почему вы вводите свое имя в начале игры? Да чтобы потом узнать, что вы – это Гитлер, и офигеть. Игра помнит ваши решения даже после загрузки, но что она с ними делает? Просто напоминает, что знает, что вы делали прошлым летом, чтобы вы офигели. И так далее.

Поэтому я искренне не понимаю, как ее можно воспринимать всерьез. Добрых 90 процентов игры – это или гэги, или подготовка к гэгам, которые выстрелят позже. Даже если какие-то из этих шуточек и оказываются остроумными, на каждую из таких придется десяток куда менее забавных, и их количество начинает очень быстро утомлять.

FABULA RASA

Что же до серьезной сюжетной составляющей – она в целом не такая плохая (сама идея с тем, что твой герой похож на условного Гитлера и, если ты ему в этом поможешь, в Гитлера и превратится, вполне занятна), но. Во-первых, ее подача, как уже было ранее сказано, никуда не годится.

Во-вторых, механика получения концовок невероятно глупа. В игре нет никакой системы моральности: нейтральный финал получит и пацифист, случайно раздавивший один пудинг, и Гитлер, этот же один пудинг почему-то пропустивший. Это абсурд. Необходимость вырезать абсолютно всех монстров в рандомных боях совершенно ничем не оправдана, и этот упрек в конце геноцид-концовки, что, дескать, это все ради «экспы», оказывается совершенно не к месту.

В-третьих, Undertale в геймплее успешно пародирует штампы жанра JRPG, но в сюжете она в эти же штампы ныряет с головой. Куча сущностей, переселение душ, попеременное управление разными душами одним телом и, конечно же, уверенность в себе и превозмогание как основа силы героя – лишь часть того, что мы уже видели, и не раз.

И если подытоживать, что такое Undertale, по стандартным критериям, то выйдет, что графика – вырвиглазная, музыка – хорошая, геймплей – плохой, а сюжета мало, да и в целом он не без изъянов. Да, основные заслуги Undertale лежат в совершенно иной сфере, но нельзя же закрывать глаза на то, что как игра она, вообще говоря, в лучшем случае посредственная. Какие тут могут быть 10/10 с таким-то неизбежным геймплеем?

■■■

Мое отношение к Undertale – умеренно негативное. Я резко невзлюбил ее с самого же начала: и навязчивая опека, и весь здешний юмор вызвали у меня резкое отторжение. А потом начал мешать геймплей: длинющие лабиринты, скучные паззлы, рандомные бои, сложные боссы.

Зато после финала началось, наконец, хорошее. Можно было спокойно пройтись куда-нибудь, не врезаясь постоянно в головоломки и ненужные сражения. Сцена в доме Ундины мне искренне понравилась, потому что тамошний юмор был визуальным в кои-то веки. Когда персонажи начали болтать друг с другом, что-то обсуждать, рассказывать какие-то истории из прошлого, – вот тогда, наконец, и стало понятно, о каком уюте говорили любители игры. Жаль только, что до этого надо было идти через 8 часов уныния и страданий.

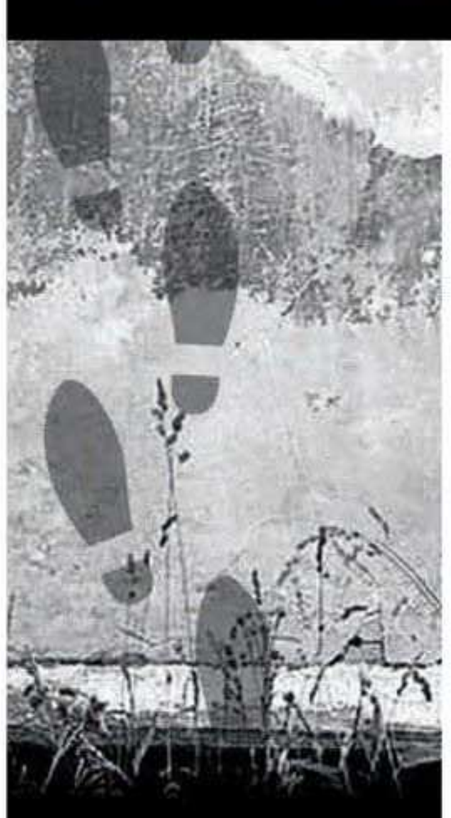
С Undertale связана еще одна проблема: ее очень сложно воспринимать в отрыве от шумихи, которую фанаты подняли вокруг нее. Без этой шумихи практически никто бы (в том числе и я) об игре бы не говорил: инди-игр сейчас выходит очень много, и я уверен, что в огромном их количестве так или иначе обстебываются каноны жанра и/или ломается четвертая стена – потому что их авторы могут позволить себе выпендриться. Undertale же расхваливают как откровение, как гениальную деконструкцию жанра – а на деле я вижу в ней ряд хороших идей, служащих по большей части на благо очередных гэгов.

Попробовать Undertale в том или ином виде, конечно, стоит: вдруг вам понравится местный юмор или, например, бои, и тогда ваш путь к наиболее интересным моментам будет не таким мучительным, как для меня. В Undertale действительно есть ряд классных идей, и она действительно более добрая и уютная, чем многие JRPG. Но называть ее лучшей в чем бы то ни было я бы точно не стал. ■

ИГРЫ В РЕАЛЬНОСТЬ

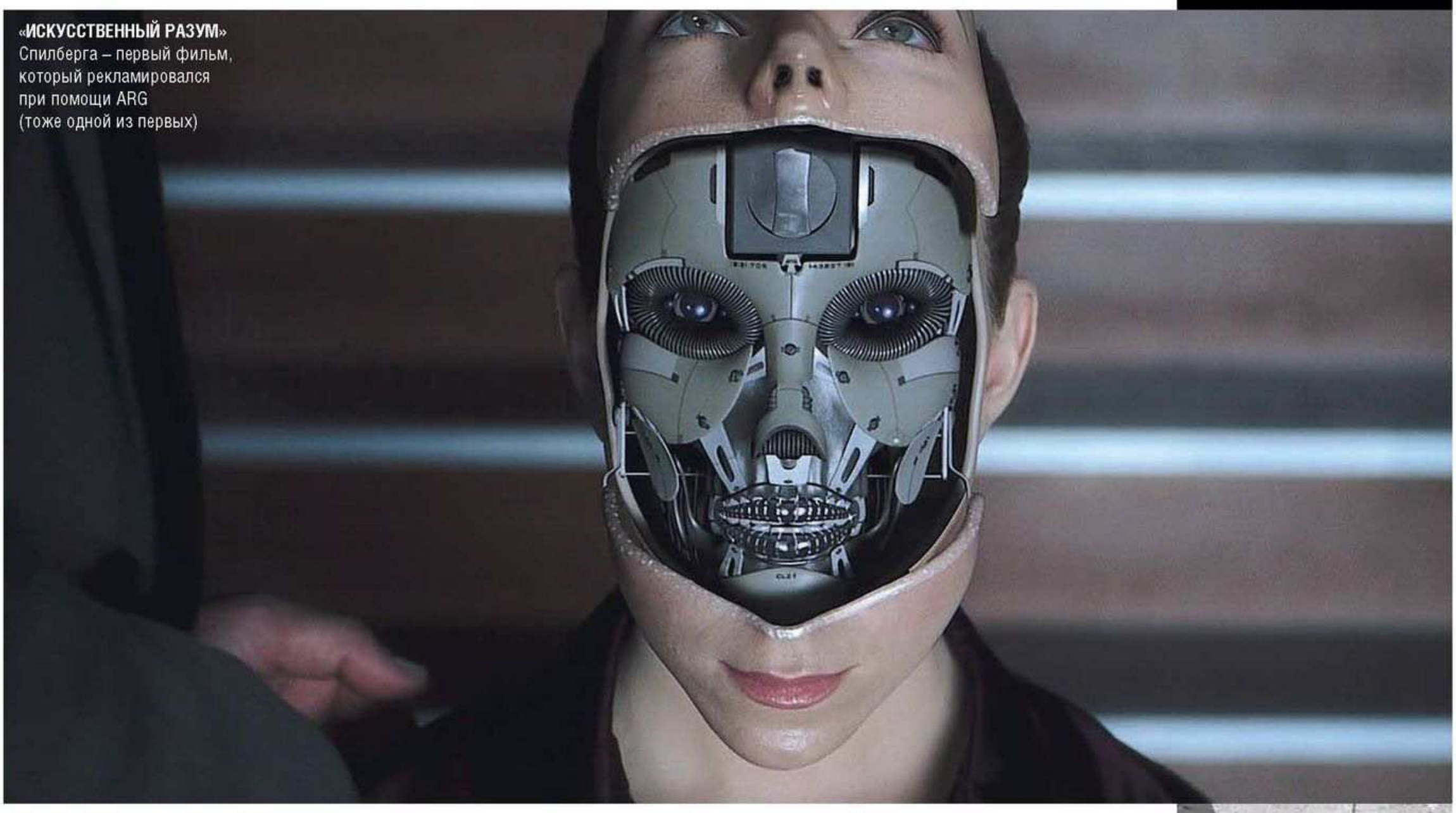
КАК ARG ПРЕВРАЩАЮТ ЖИЗНЬ В КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ

АНДРЕЙ ПИСЬМЕННЫЙ



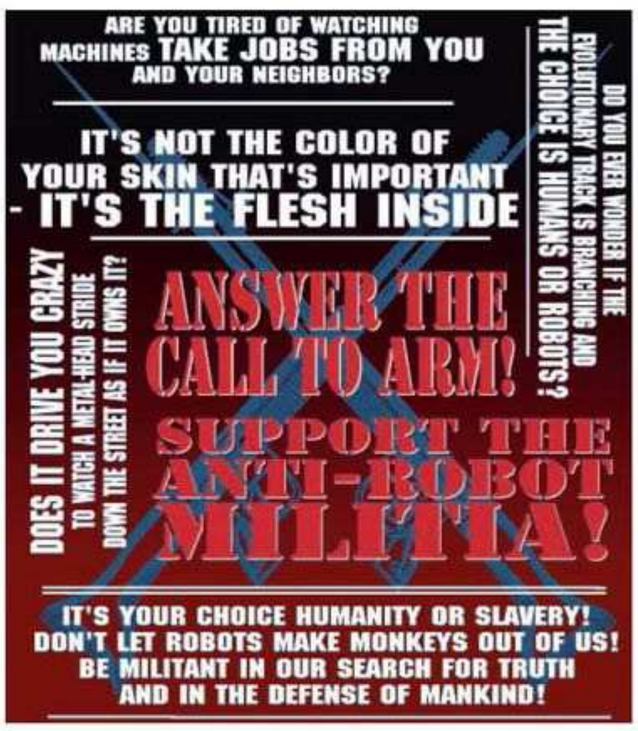
«Агентство романтики и приключений» было открыто, чтобы удовлетворять своеобразные потребности людей. Сейчас повсюду – в разговорах, в литературе – мы сталкиваемся с желанием окунуться в водоворот таких событий, которые увели бы нас с проторенной дороги повседневности. Человек, охваченный подобной жаждой разнообразия, платит определенную сумму «Агентству романтики и приключений», еженедельно или раз в три месяца. В свою очередь, «Агентство» берет на себя обязательство окружать его потрясающими и таинственными событиями. Лишь только этот человек выходит из дому, к нему подходит взволнованный трубочист и, скажем, убеждает его в существовании заговора, грозящего ему смертью. Он садится в экипаж, и его везут в курильню опиума. Он получает таинственную телеграмму или ему наносят странный визит, и, таким образом, он тотчас же оказывается в самой гуще событий…» – это цитата из рассказа Гильберта Честертона «Потрясающие приключения майора Брауна», который входит в сборник «Клуб удивительных профессий», вышедший в 1905 году. В нем майор Браун, сам того не зная, сталкивается с организацией, которая придумывает захватывающие приключения для своих клиентов. Мог ли Гильберт догадаться, что почти ровно через сто лет его выдуманная «удивительная профессия» организатора историй станет реальностью?

Сегодня игры в альтернативной реальности (ARG, alternative reality game) – привычное и известное



«ИСКУССТВЕННЫЙ РАЗУМ» Спилберга – первый фильм, который рекламировался при помощи ARG (тоже одной из первых)

В прошлых выпусках мы рассказывали, как Эдмунд Макмиллен устроил мистификацию по The Binding of Isaac



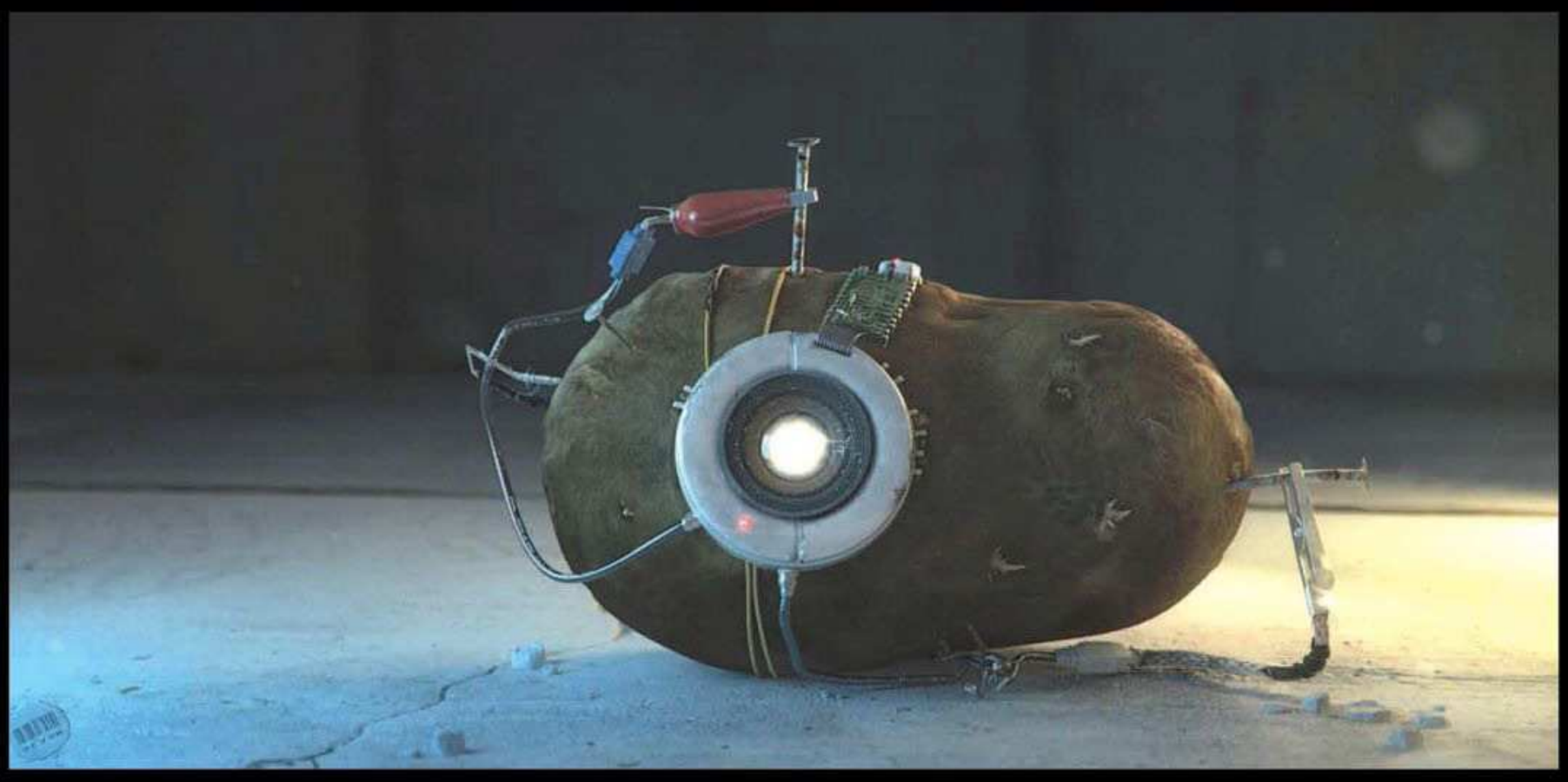
РОБОТАМ В МИРЕ «Искусственного разума» живется туго: вот, к примеру, плакат радикальной организации, которая с ними борется

ЧЕГО ТОЛЬКО НЕ НАЙДЕШЬ, порывшись в земле

многим явление. Главное отличие современной ARG от творений описанного Честертоном «Агентства романтики и приключений» – в том, что игра за редкими исключениями создается не для одного человека, а для целого сообщества. Скооперировавшись через интернет, люди ищут и сопоставляют части загадки, чтобы вывести расследование на новый этап. Разработчики игры (их еще называют кукловодами) наблюдают за ходом событий и стараются вовремя скормить игрокам очередную подсказку. Ей может служить что угодно – сайт, пост в блоге или в соцсети, телефонный звонок, плакат на улице города и так далее.

Читателям «Игромании» термин ARG может быть известен в связи с небольшими играми в альтернативной реальности, которые устраивает фирма Valve с целью рекламы своих игр. Самая крупномасштабная из этих мини-ARG называлась Potato Sack («Мешок картошки») и прошла в 2011 году в честь начала продаж Portal 2. Загадки были разложены не только по закоулкам Steam, но и внутри тринадцати игр независимых разработчиков. Купить эти игры можно было по распродаже – одним комплектом и со скидкой 75%. Найдя секрет в каждой из них и собрав все тайные послания, игроки узнали, что смогут приблизить релиз Portal 2, проходя игры из бандла. Проявленное усердие позволило приблизить этот момент на десять часов.

Недавно автор игры The Binding of Isaac Эдмунд Макмиллан тоже устроил небольшую ARG для поклонников своего творчества. Началось все с грустных новостей: выход дополнения Rebirth омрачился тем, что часть обещанных предметов оказалась недоступной.



VALVE назвала свою ARG в честь картофелины, которой подпитывалась GLaDOS

WHY SO SERIOUS рекордсмен по числу участников: 11 миллионов человек из 75 стран

Актуальная история ARG началась с интересов компании Microsoft и проекта The Beast

Однако позже, находя одну подсказку за другой, игроки поняли, что столкнулись с ARG. В итоге тропа из головоломок привела их к координатам места в городке Санта-Ана, где, кстати, квартируется издатель игры. Подсказка гласила, что приходить следует с лопатой. Первый, кто это сделал, раскопал статуэтку персонажа по имени Жадность, а надписи, сделанные на ней маркером, быстро привели игроков к концовке. Вскоре в игру вернулись и «утерянные» предметы.

Однако все это цветочки по сравнению с тем, как проходят по-настоящему крупномасштабные игры в альтернативной реальности – те, что создавались на деньги Голливуда или, скажем, Microsoft. Сложно поверить, но именно с этой компании началась история современных ARG.

РОЖДЕНИЕ ARG: THE BEAST И CLOUDMAKERS

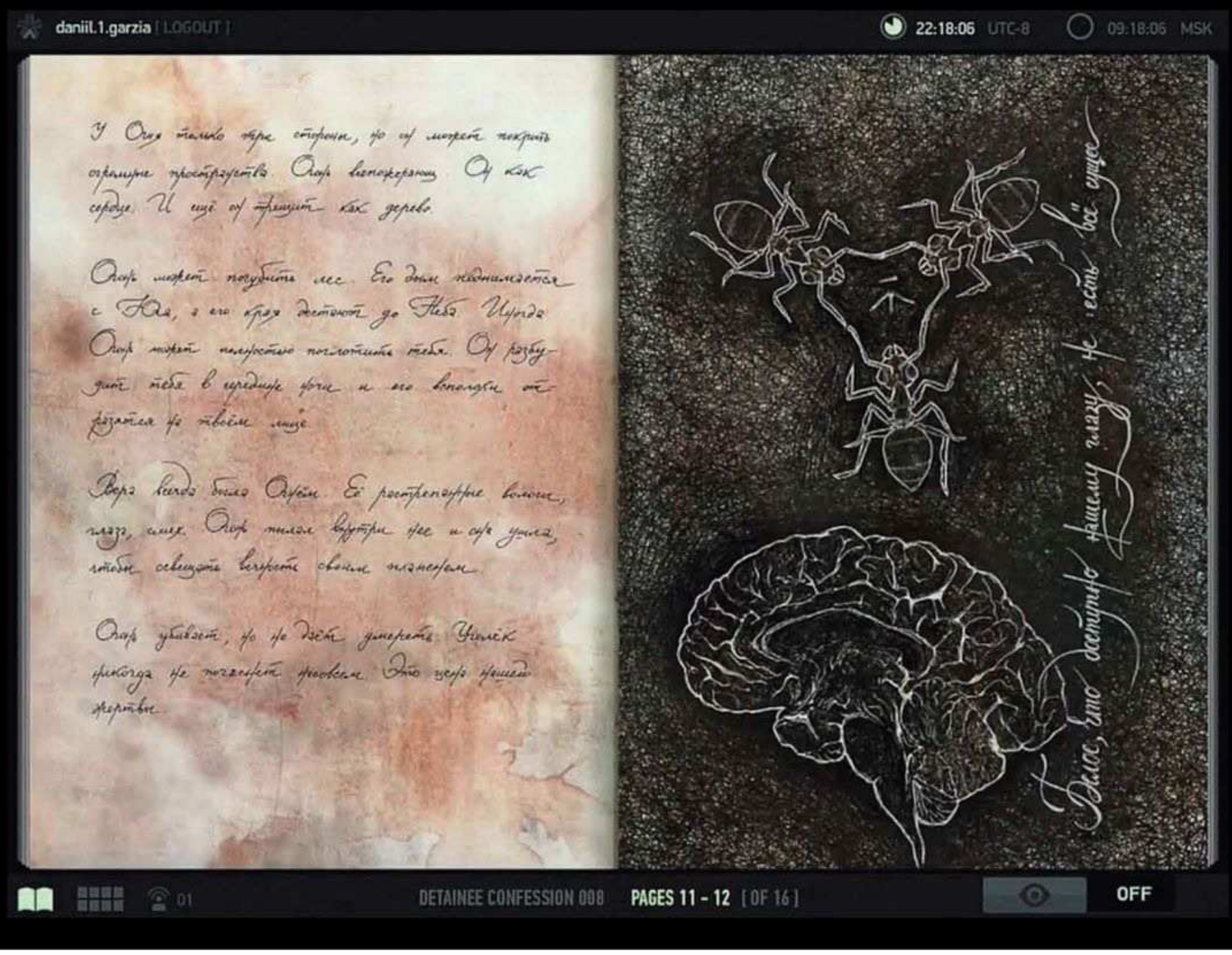
«Он был прекрасным пловцом. Он был замечательным матросом. Он умер вблизи от берега на лодке, которая его любила», – на это повествование о смерти некоего Эвана Чана натыкались те, кто пытался найти в интернете подробности о женщине по имени Джанин Салла. Ее имя было указано в списке людей, работавших над еще не вышедшим на тот момент в прокат фильмом Стивена Спилберга «Искусственный разум». Внимание привлекала должность Джанин – терапевт разумных машин. На то же имя наводил и другой след: в трейлерах и плакатах фильма был спрятан номер телефона. Те, кто находил его и звонил, слышали запись, где сообщалось, что «Джанин – это ключ».

С этих событий в 2001 году началась игра под названием The Beast – она считается первой из современных ARG. Ее разработали в Microsoft в рамках совместного проекта со студией, снимавшей фильм. Известие о новом необычном развлечении быстро разошлось по интернету, и число желающих поучаствовать в расследовании смерти Эвана Чана быстро росло. Перед игроками постепенно разворачивалась детективная история, якобы произошедшая в 2142 году.

Для тех, кто не смотрел «Искусственный разум», нужно пояснить, что фильм посвящен взаимоотношению людей и разумных машин. Это же и главная тема The Beast. В ходе расследования выяснилось, что Эдвард Чан завел интрижку с сексботом Венерой, что погубила его разумная лодка, но не по своей воле, что существует тайное общество революционеров, которые сражаются за права роботов, и что в интернете будущего, доступ к которому игрокам «случайно» удалось получить, орудует злой искусственный интеллект по кличке Локи.

Чтобы открыть очередной кусочек повествования, нужно было внимательно изучать личные сайты персонажей игры и вымышленных организаций, а также решать головоломки. Всего создатели The Beast запустили около сорока поддельных сайтов, содержавших в общей сложности около сотни самых разных пазлов.

По ходу сюжета игрокам приходилось копаться в исходных кодах веб-страниц, разбираться с шифрами (от кода Морзе до шифра Энигма, созданного во вре-



ГЕРОИНЯ JUNKO JUNSUI
архетипичная принцесса в заточении. А вот вместо Баузера или Ганона здесь чеченские боевики

MAJESTIC
попытка Electronic Arts сделать подписную ARG. Увы, неудачная

мена Второй мировой войны в фашистской Германии), переводить тексты с разных языков, включая язык каннада, искать подсказки в книге «Гедель, Эшер, Бах», а также проводить самые разные преобразования над графическими и звуковыми файлами и, конечно, без устали сопоставлять факты.

Изучая материалы The Beast, нельзя не поразиться: игра длилась всего три месяца, но рассказанная в ней история была невероятно сложна и полна подробностей. Игрокам приходилось следить за обновлениями сайтов и обсуждениями на форумах в режиме реального времени. Разработчики-кукловоды тоже трудились без устали: они не только активировали заранее заготовленные фазы сценария, но и меняли сюжет под влиянием действий игроков – подобно тому, как это делает мастер в настольной ролевой игре.

Закончилась The Beast тем, что игрокам представилась возможность проголосовать за закон, который делал роботов полноправными гражданами в придуманной Спилбергом вселенной. Конечно, закон был принят, но, проголосуй игроки против него, кукловодам пришлось бы выкручиваться.

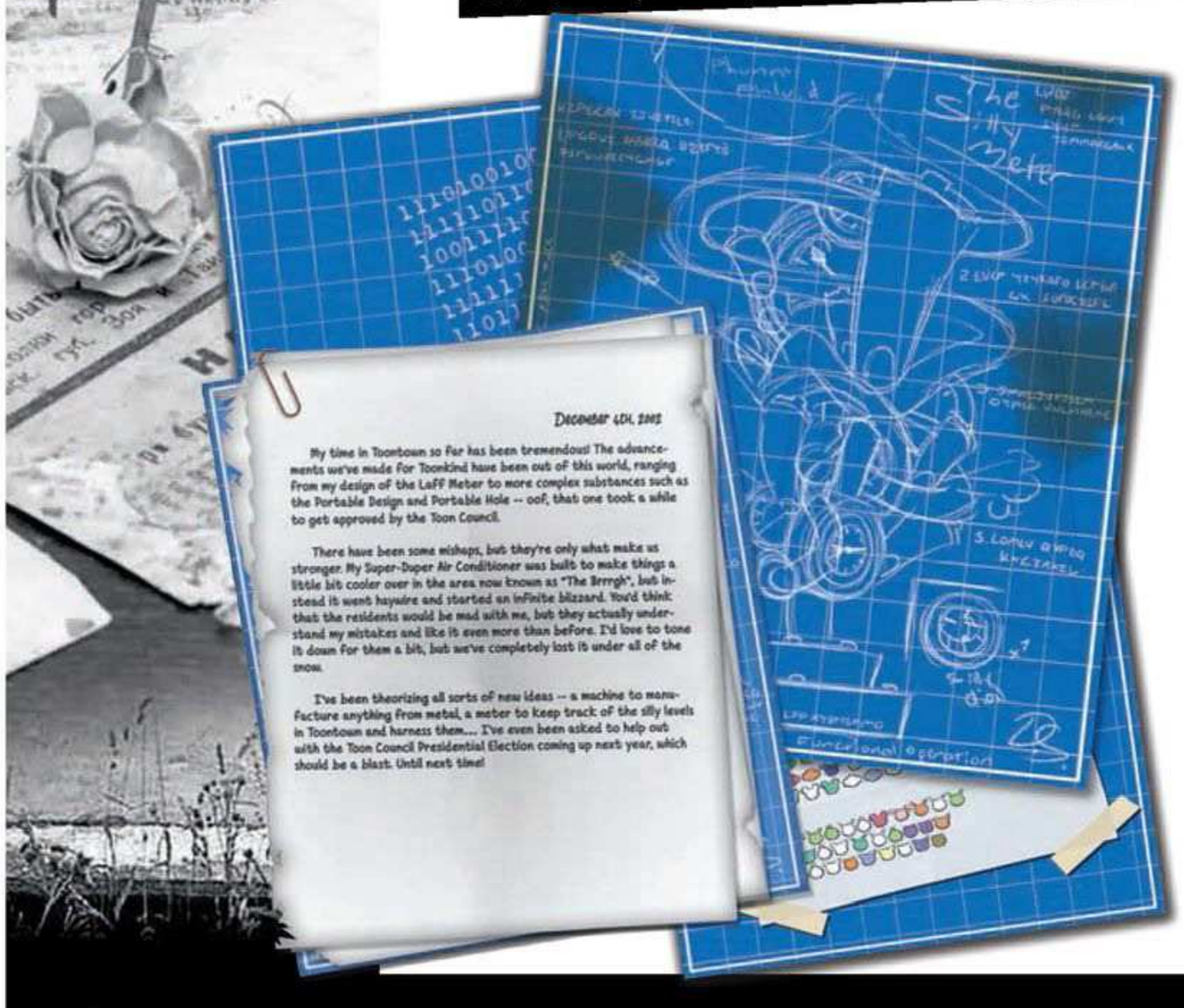
Впечатляет и тот резонанс, который вызвала The Beast. Притом что число участников даже в пиковый момент сегодня вряд ли кого-то впечатлит (тех, кто не только читал, но и писал на форумах, наберется порядка 5-7 тысяч), это были, наверное, наиболее полезные для индустрии игроки. Из их команды родилось самое влиятельное сообщество в истории ARG. Нарекли его Cloudmakers – в честь лодки Эдварда Чана Cloudmaker.

Сначала «Клаудмейкеры» быстрее всех разгадывали загадки, а когда игра закончилась, они создали свою ARG – LockJaw. Ее сюжет повествовал о диггерах и загадочной недоброй корпорации, связанной с биоинженерией. И хоть LockJaw тоже давно закончилась и сообщества «Клаудмейкеров» в прежнем виде больше не существует, его бывшие члены оказали огромное влияние на развитие ARG. Они основали форум Unfiction и новостной сайт ARGNet – два главных ресурса об играх в альтернативной реальности. Особенно инте-

МОМЕНТ ИСТИНЫ задумывалась в качестве промо аниме

ЛОКАЛЬНЫЕ ARG уже больше напоминают квеструмы и перформансы

Важное правило для кукловода: ты никогда не постишь от лица персонажей игры. Нужно работать аккуратнее

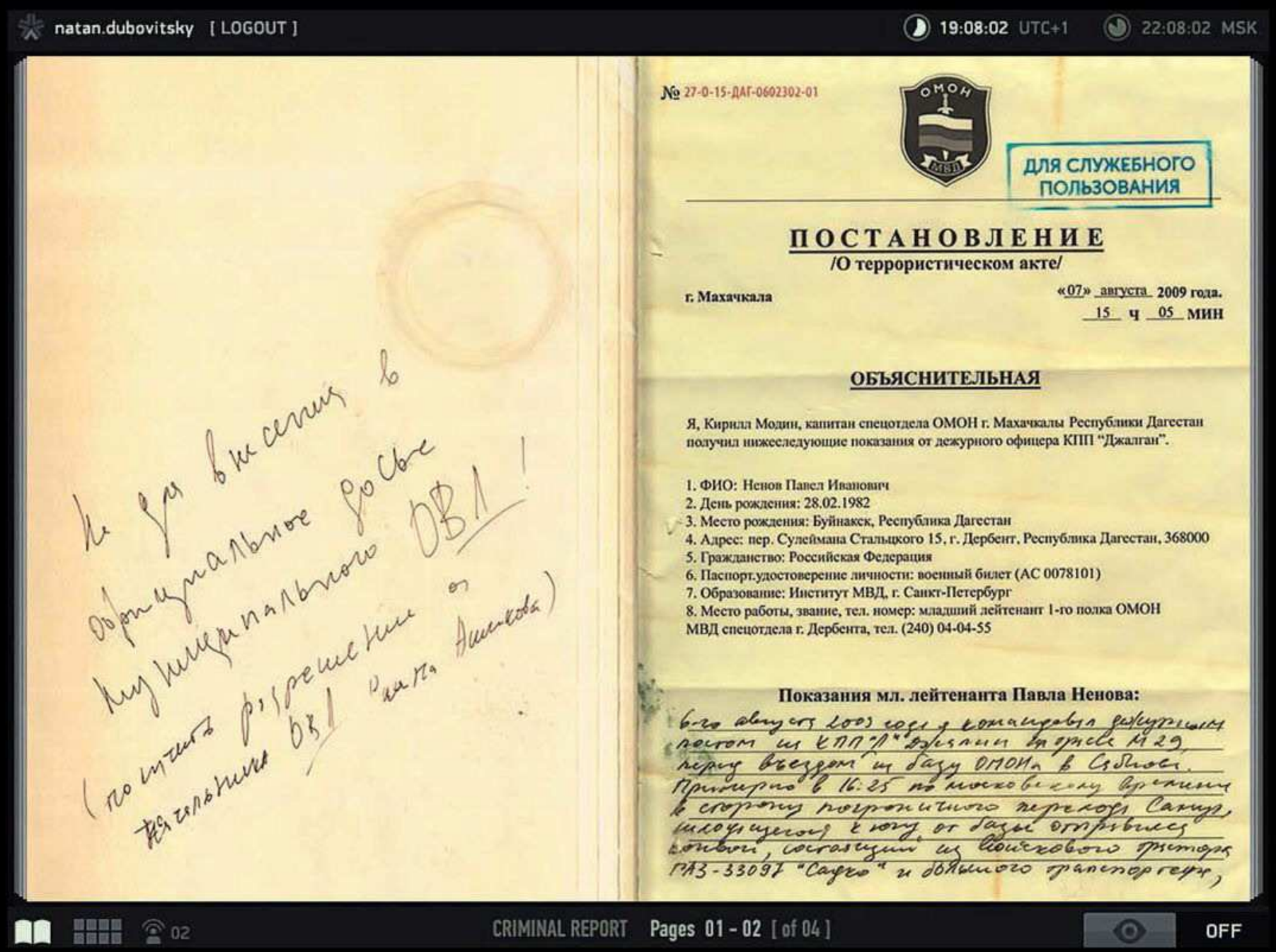


ресен форум – на нем игроки кооперируются и обмениваются находками и идеями относительно прохождения очередной игры, подобно тому, как это делали сами «Клаудмейкеры», разбирая хитросплетения The Beast.

РАСЦВЕТ

Если даже игроки в The Beast стали заметными людьми в мире ARG, то что уж говорить об авторах. Команда, стоявшая за легендарной игрой, в 2003 году покинула стены Microsoft и основала собственную студию – 42 Entertainment. Впрочем, модное название, содержащее в себе «ответ на главный вопрос жизни, вселенной и всего такого», не помешало ни заниматься крайне приземленными рекламными заказами, ни трудиться на бывшего работодателя. Следующим же проектом стала ARG, которая рекламировала игру Halo 2. Она называлась I Love Bees («Я люблю пчел») и началась с меда.

Трюк, который придумали авторы I Love Bees, до сих пор широко применяется создателями ARG. Вместо того чтобы ждать, пока кто-то наткнется на начало тропы, они делают так, что первую подсказку получают те, кто заведомо интересуется такими вещами, то есть уже играл в ARG. Сейчас на форуме Unfiction есть специальные правила для кукловодов: не постить от лица персонажей игры и не вбрасывать трейлхед самосто-



ХОТЬ АВТОРЫ JUNKO JUNSUI и американцы, русские документы из ALFA-ARKIV не выглядят как явная клюква

ДАЖЕ АНОНС PORTAL 2 поступил в виде шифровки. Игроки увидели эти картинки задолго до настоящих скриншотов

ятельно. Вместо этого предлагается связаться с модераторами, которые посоветуют, как это лучше сделать.

В 2004 году форума Unfiction еще не было, так что таинственные послания получили бывшие игроки в The Beast – всем им по почте пришли банки с медом, в которых были спрятаны буквы, складывающиеся во фразу «I love bees». Какая связь с Halo? Это еще предстояло выяснить, но в ее существовании можно было не сомневаться: в рекламном ролике игры, который в те дни ротировался на американских телеканалах, был указан сайт с тем же названием – ilovebees.com. Опытные игроки уже знали, что делать: набирать адрес в браузере, искать подсказки и решать головоломки.

У I Love Bees было важное отличие от The Beast – игра происходила не только за компьютером, но и на улицах города. Все точно так же начиналось с сети поддельных сайтов в интернете, но потом на одном из них был опубликован список географических координат, напротив каждой – дата и время. Придя в указанную точку, игроки находили телефонные будки, а дождавшись нужного времени, слышали звонки, и из трубок доносились обрывки разговоров персонажей. Иногда разговоры оказывались интерактивными – от игроков требовалось назвать кодовое слово или дать ответ на заданный актером вопрос.

В 42 Entertainment не ошиблись, такой формат подачи сюжета, чем-то напоминающий радиоспектакль, оказался крайне успешным. Особенно высоко игроки оценили возможность разговаривать по телефону с живыми актерами – это позволяло почувствовать настоящую причастность к повествованию. Известен даже случай, когда игрок, ожидавший звонка, не желал уходить, несмотря на штормовое предупреждение и начинавшийся ураган.

Все последующие проекты 42 Entertainment тоже так или иначе связаны с рекламой. Пожалуй, главной удачей студии можно считать игру Why So Serious, которой развлекали фанатов Бэтмена в преддверии показа фильма «Темный рыцарь». В отличие от многих других ARG, она проходила почти во всем мире, а не только в Америке.

Впрочем, американским игрокам все равно повезло больше всего: в какой-то момент у них была возможность прийти в определенную пекарню и, назвав кодовое слово, получить специальный торт. Внутри тортов были спрятаны пакеты с мобильными телефонами – на них в любой момент могли позвонить персо-

Идея игры с покупкой пачек жвачки и сбором кодов вышла удачной. Желающих набралось больше девяти миллионов

нажи игры и произнести монолог. Кульминацией Why So Serious стали демонстрации в поддержку мэра Харви Дента, устроенные игроками, – не в Готэме, конечно, а на улицах реальных городов. Еще бы не поучаствовать в таком событии, если Дент «лично» звонил игрокам и просил явиться?

Другая успешная игра знаменитой студии называлась Year Zero и была создана в поддержку одноименного альбома группы Nine Inch Nails. Примечательна она тем, что добывать подсказки здесь нужно было в почти что экстремальных условиях: кукловоды подкладывали флэшки с посланиями в туалеты на концертах группы. Сюжет был не особенно оригинальный – классическая антиутопия в духе Оруэлла. Но многие поклонники Nine Inch Nails столкнулись с ARG впервые, и их энтузиазму не было предела – в интернете до сих пор можно найти восторженные отзывы о Year Zero.

С помощью ARG рекламируют не только игры и фильмы, но и с некоторых пор операционные системы. Vanishing Point – самая крупнобюджетная ARG студии, была создана для рекламы Windows Vista и известна благодаря двум вещам: во-первых, шифровки распространялись очень зрелищно, в том числе через фейерверк над Сиэтлом и видеопроекцию на фонтан в центре Лас-Вегаса; во-вторых, игрокам были обещаны богатые призы – в числе прочего разыгрывалась путевка на околоземную орбиту (с возвращением, конечно).

Одна из последних игр 42 Entertainment рекламировала жвачку Wrigley's 5 Gum. Сейчас ее можно найти на кассе почти любого магазина, но в 2011 году новому бренду требовалась раскрутка. Использование альтернативной реальности позволило сделать рекламу с этаким вторым дном. В телевизионных роликах снялись известные актеры – Терри О'Куинн, игравший Локка в «Остаться в живых», и Саммер Глау из «Светлячка» и сериала «Терминатор: Битва за будущее». В рекламе давались подсказки, но не менее важно было покупать

ЗВЕЗДЫ ПРИГЛАШАЮТ примкнуть к инициативе The Human Preservation Project. Предстоит прожевать много жвачки 5 Gum!

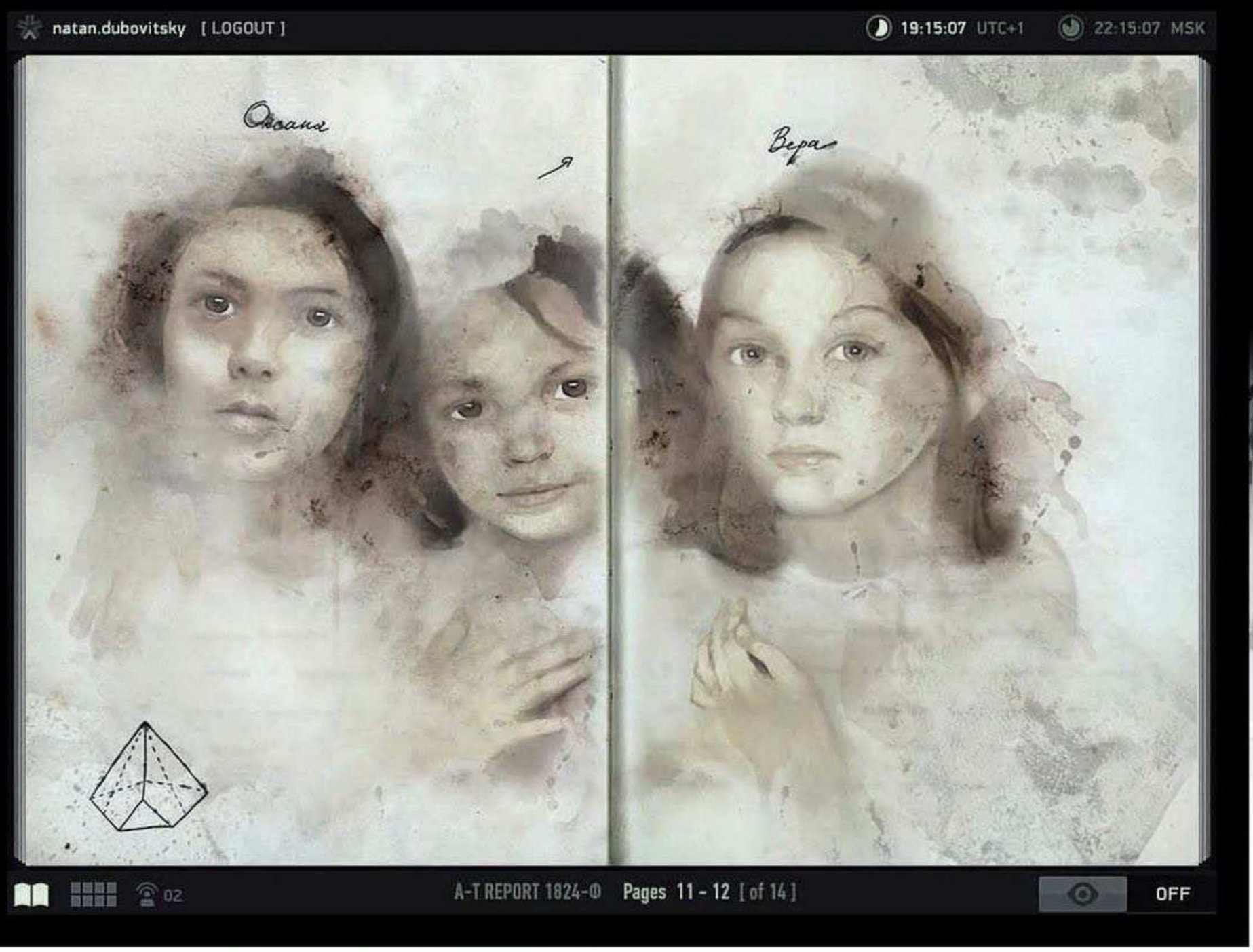
жвачку – на упаковках были напечатаны коды, необходимые для продвижения по сюжету.

Похоже на дешевый трюк? Расскажите это тем, кого зацепила возможность «по кусочкам собрать историю, которая выходит за рамки пространства, времени и человеческого восприятия» и кто хотел «усилить все пять чувств, чтобы спасти дух человечества». Желающих набралось больше девяти миллионов.

ПРОБЛЕМЫ РОСТА

Концепция игр в альтернативной реальности может показаться восхитительной и захватывающей, но тот факт, что в итоге все сводится к рекламе, на деле мало кого радует. Только как еще зарабатывать на подобных играх? Они не продаются в коробках и вообще зачастую специально отрицают свою игровую сущность. Ведь смысл в том, чтобы игроку было легко представлять, будто все происходит на самом деле.

В Electronic Arts опробовали ту же схему, что за сто лет до этого была описана в «Потрясающих приключениях майора Брауна»: игроки платят за подписку,



а «Агентство» окружает их захватывающими историями. Летом 2001 года (почти одновременно с The Beast) началась игра Majestic, разработанная в EA. В отличие от The Beast и большинства современных ARG, она была платной и почти что однопользовательской. Подписка стоила десять долларов в месяц.

Внеся первый взнос и оставив свои контактные данные, клиент начинал получать таинственные сообщения по всем каналам, включая обычную и электронную почту, телефон и даже факс (не смейтесь, речь про 2001 год; может, трубочисты были уже не актуальны, а вот факсы и пейджеры – в самый раз). Собирая информацию, игрок постепенно входил в роль тайного агента, который борется с мировым заговором и выполняет задания не менее таинственного «Альянса». Для связи с другими игроками служили не новостные группы и чаты, которыми приходилось довольствоваться игрокам в The Beast, а специальная программа – Majestic Alliance Application. Однако ничто из этого не помогло Majestic завоевать популярность.

Отпугивала ли потенциальных игроков цена подписки? Были ли автоматизированные послания недостаточно захватывающими? Отчасти – и то, и другое. Но главной проблемой можно считать однопользовательскую сущность Majestic. Каждый шел по сюжету сам, у игроков не было нужды кооперироваться, чтобы разгадывать загадки. Как оказалось, социальная составляющая – ключ к успеху.

Все это не значит, что нельзя сделать самоокупаемую ARG, которая не рекламирует жвачку или новый фильм. Одна из возможностей – напрямую собрать деньги через Kickstarter. Подобные попытки предпринимаются, хоть из них пока и не вышла ни одна популярная ARG. Другой вариант – на определенном этапе предложить игрокам купить приложение для телефона или планшета, необходимое для дальнейшего участия. Так поступили авторы недавней игры Junko Junsui (о ней чуть ниже).

Но не обладают ли все эти методы очевидным недостатком? Что бы кукловоды ни выбрали – рекламу, подписки или краудфандинг, им придется так или иначе раскрыть себя. Получится, что люди точно будут знать, что перед ними игра и кто за ней стоит. Не противоречит ли это духу ARG? Может, лучше будет полная скрытность, чтобы игроки не просто воображали борьбу с тайны-

Монетизировать ARG непросто, если вы, конечно, не придумали The Human Preservation Project

ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

КРОЛИЧЬЯ НОРА (rabbit hole) или начало тропы (trailhead) – сообщение, веб-страница или некая подсказка, с которой начинается игра.

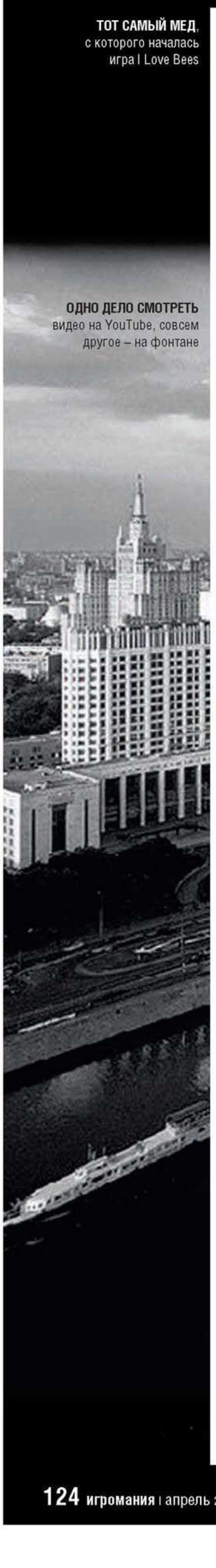
ТРОПА (trail) – череда сайтов и головоломок, из которых состоит игра.

КУКЛОВОД (puppetmaster) – автор или ведущий, который остается неизвестным в течение игры.

ЗАНАВЕС (curtain) – воображаемый барьер между кукловодами и игроками.

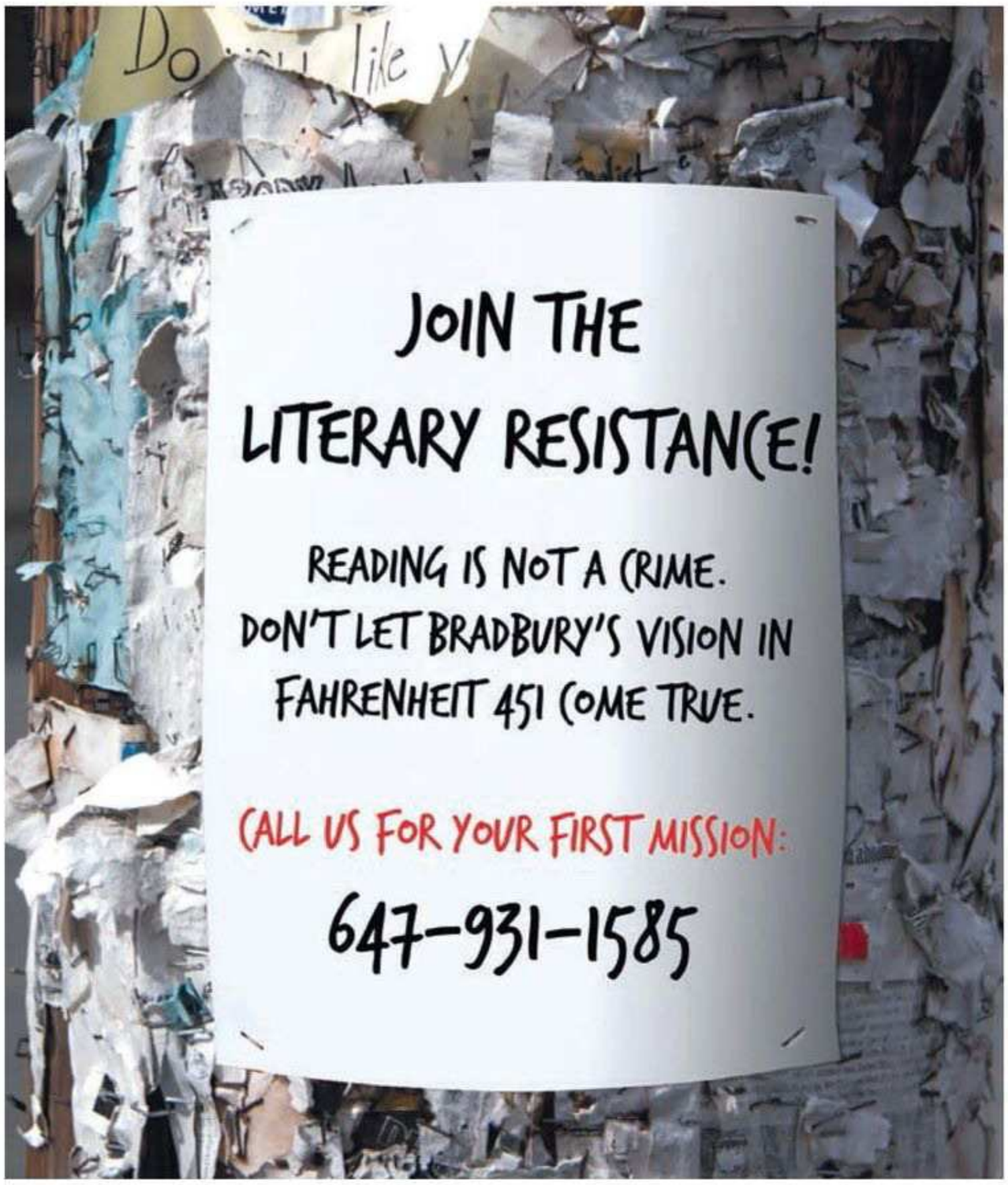
КОЛЛЕКТИВНЫЙ ДЕТЕКТИВ (collective detective) – команда игроков, которая решает головоломки и проходит игру.

ГИД, ГАЙД (guide) – линейная запись прохождения игры, которая позволяет ознакомиться с раскрытыми фактами и решенными головоломками.

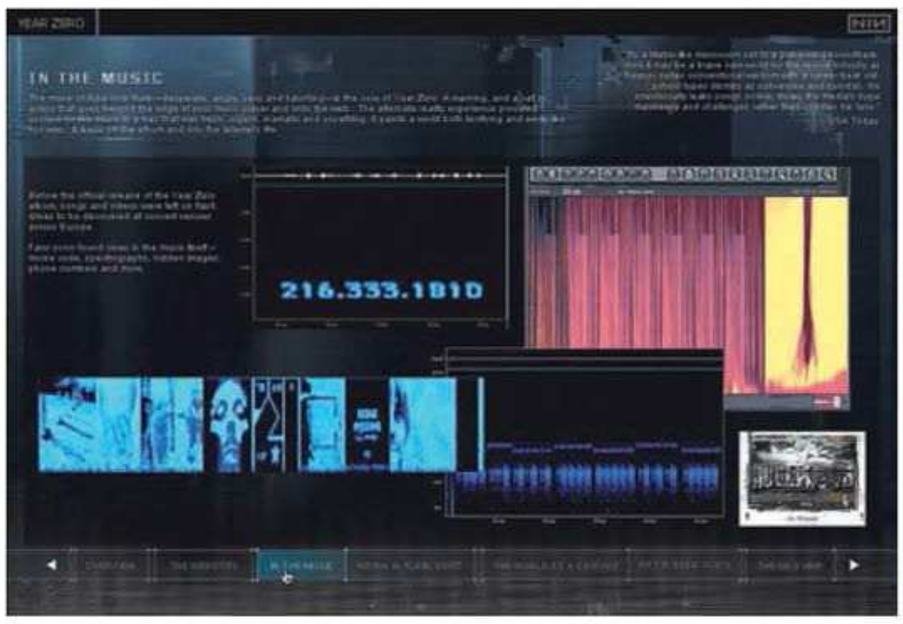


ОДНО ДЕЛО СМОТРЕТЬ видео на YouTube, совсем другое – на фонтане

ТОТ САМЫЙ МЕД, с которого началась игра I Love Bees



ТЕКСТЫ ПЕСЕН на альбоме Year Zero повествуют о мрачном будущем – как и одноименная ARG



САММЕР ГЛАУ ПРИГЛАШАЕТ примкнуть к инициативе The Human Preservation Project. Предстоит прожевать много жвачки 5 Gum!

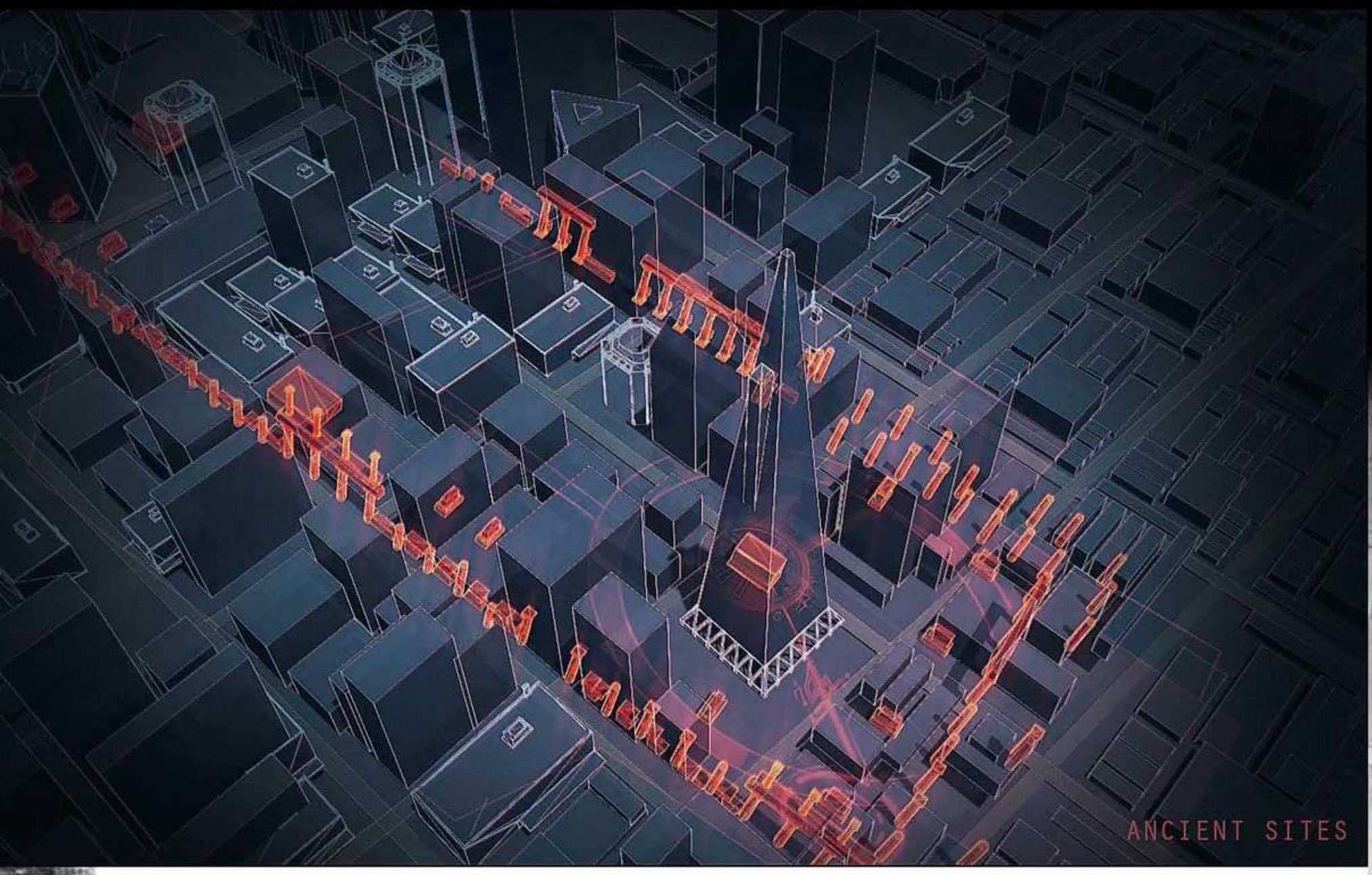
ми организациями, а какое-то время действительно верили бы, что все на самом деле?

В таких вопросах особенно важно знать меру. Общее место ARG – это заговоры, и излишний реализм и плотное переплетение с реальностью могут сыграть злую шутку и напугать как игроков, так и посторонних людей – вместо того, чтобы увлечь их. За примерами далеко ходить не нужно. Главной причиной закрытия Majestic было малое количество игроков, но события 11 сентября тоже внесли свою лепту: разговоров о заговорах внезапно стало и так слишком много, и уж точно менеджерам Electronic Arts не хотелось, чтобы кто-то мог спутать игру с действиями настоящих террористов.

Интересно, что именно такая история приключилась с авторами Junko Junsui, причем отчасти по их собственной инициативе. Вместо традиционного для ARG фантастического сеттинга они выбрали более реалистичный. Главная героиня Junko по сюжету содержалась под стражей где-то в Чечне и обращалась к игрокам через видеоролики. Их, а также множество документов (иногда даже с поддельными оригиналами на русском) можно было найти в приложении ALFA-ARKIV для iPad. Скачавшему его игроку сообщали, что он получил доступ к тайным документам и может помочь расследованию, если попытается разобраться в них.

Хоть приложение и выглядело не особенно реалистично, поиск сопутствующей информации в интернете неизменно наводил на сайты военных организаций, странички борцов за свободу и замешанных в истории активистов, и вот они-то смотрелись вполне правдоподобно. В какой-то момент игра просто вышла из-под контроля: информацию о вымышленных персонажах можно было обнаружить в «Википедии», связанные с игрой документы попадались на Wikileaks, а героиня по имени Оксана Кареева случайно попала в список настоящих террористов. Что из этого случайность, а что – инициатива отдельных фанатов, которые решили помочь кукловодам, сейчас уже не узнать.

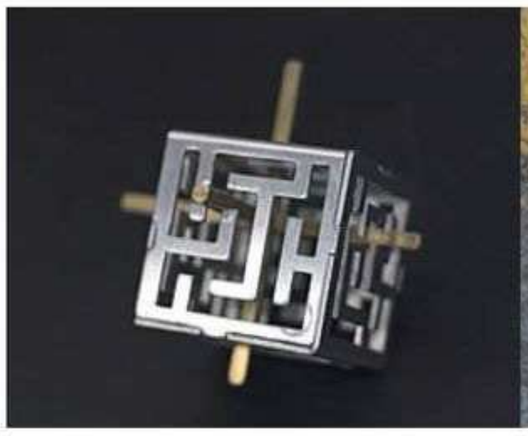
Надо ли говорить, что, натыкаясь на подобные доказательства, игроки начинали опасаться, что за ними в любой момент могут прийти люди в погонах и обвинить в связях с запрещенными организациями? Вряд ли эта ситуация нравилась и самим создателям игры. Особенно им «повезло» предсказать настоящий террористический акт: 17 августа 2009 года в Назране, столице Ингушетии, смертник врезался в пост полиции на начиненной взрывчаткой машине, взрывом убило двадцать человек. Буквально за час до этого игроки в Junko Junsui получили сообщение о подготовке к теракту от кого-то из персонажей.

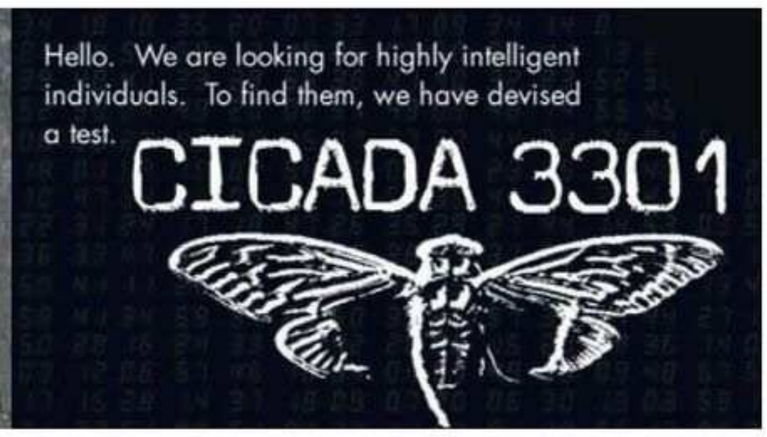


НЕКОТОРЫЕ КОМПАНИИ
нанимают сотрудников
через ARG

ХАКЕРСКАЯ ГРУППА
Cicada 3301 ищет
новых членов при помощи
сложнейшей ARG

Игроки начинали опасаться, что за ними могут прийти спецслужбы и обвинить в связях с запрещенными организациями





Однако Junko Junsui – это все же игра, пусть и известно об этом стало далеко не сразу. Быть может, кто-то успел перепугаться, но все совпадения с реальностью в итоге оказались случайными. Тем временем в интернете встречаются вещи, которые со стороны похожи на ARG, но никаких доказательств их игровому происхождению нет. Так, группа хакеров, именующая себя Cicada 3301, похоже, использует методы ARG для вербовки.

Подобно играм в альтернативной реальности цепочка заданий «Цикады» состоит из шифровок и загадок. От «игроков» требуются познания в языках, математике, истории, философии, музыке и во многих других дисциплинах. Головоломки, которые придумывают члены Cicada 3301, подчас серьезно превосходят по сложности творения 42 Entertainment. Сюжет здесь напрочь отсутствует, но это, похоже, никого не смущает.

Ходят слухи, что тем, кто дошел до конца тропы, предлагают вступить в некую организацию. Увы, никто из финалистов ни разу не предал огласке свое достижение, поэтому никакой дополнительной информации нет. За «Цикадой» могут стоять как безобидные игроделы, так и вербовщики спецслужб или террористов. И, надо признать, эта загадочность еще сильнее распаляет извечное человеческое стремление докопаться до истины. ■

ARG В РОССИИ

Существуют ли ARG в нашей стране? Кажется, что у нас вокруг достаточно странного и пугающего, чтобы не изобретать еще. Но такие смежные жанры, как полевые ролевые игры, городская ориентация и новомодные комнатные квесты, чувствуют себя превосходно, а значит, есть шанс и у русских ARG. Тем более, что попытки проводить их предпринимаются и, судя по заверениям авторов, имеют некоторый успех.

Список сколько-нибудь известных российских ARG пока что состоит всего из двух позиций: «Момент истины» и Strange coma. Разработчик у них один – креативное агентство MOST Creative Club. Игра «Момент истины» проходила в рамках рекламы аниме «Первый отряд», Strange coma – по заказу «Билайна».

Как и положено современным ARG, обе игры совмещали сфабрикованные материалы в интернете с событиями и объектами в реальном мире. И речь не только о традиционных для ARG записях на телефонных автоответчиках, но и о более оригинальных элементах: к примеру, игрокам в Strange coma в какой-то момент предлагалось выследить на кольцевой ветке московского метро людей, читавших журналы с черными обложками (обложки содержали подсказку).

Обе игры закончились в 2011 году, так что о проходящих в данных момент русских ARG говорить не приходится. Пока что остается довольствоваться чтением зарубежных форумов или искать те ARG, что не требуют находиться в США. Но жизнь полна сюрпризов, так что вероятность однажды наткнуться на альтернативную реальность у себя во дворе исключать не стоит. ■

MWC 2016

Мобильный (к)рай

22–25 февраля в Барселоне прошла очередная **MWC (Mobile World Congress)**, крупнейшая мобильная выставка и одновременно конференция, посвященная передовым разработкам в области связи, виртуальной реальности и технологий будущего.

На огонек заглянул даже Марк Цукерберг – и неспроста, ведь на этой MWC представили множество интересных устройств и сервисов. Их дизайн, идеи и разнообразие наводят на мысль, что производители в кои-то веки поставили во главу угла творческую мысль, а не гонку за характеристиками.

Начнем мы с трех центральных аппаратов выставки (**Samsung Galaxy S7**, **LG G5** и **Sony Xperia X**), а затем пробежимся по оставшейся части испанского поля экспериментов.

SAMSUNG Galaxy S7 Edge

Samsung Galaxy S7: работа над ошибками

Внешне Galaxy S7 мало отличается от предшественника – тот же консервативный дизайн. Разве что углы стали более округлыми, а модуль задней камеры не торчит инородным телом, как раньше (правда, разрешение сенсора упало с 16 до 12 Мп).

Внутренности куда интереснее. Корейцы вернули слот под micro-SD (до 200 ГБ) и защиту от влаги по стандарту IP68. Работает телефон на восьмиядерном **Exynos 8890** (4x 2,3 ГГц, 4x 1,6 ГГц), оперативки выделено 4 ГБ (**LPDDR4**), флэш-памяти – минимум 32 ГБ. С коммуникациями полный порядок: Wi-Fi 802.11ac (2,4 и 5 ГГц), Bluetooth 4.2, NFC, заявлена поддержка 4G LTE Cat 9. Экран Samsung менять не стала. Как и **S6**, смартфон оснащен 5,1-дюймовой матрицей Super AMOLED на 1440x2560.

Из интересных функций отметим, во-первых, Always-On Display: больше не нужно прикасаться к дисплею, чтобы увидеть дату и время. Во-вторых, обращаем ваше внимание на Game Launcher с массой полезных настроек для игр – вроде записи видео или снятия скриншотов.

Вместе с Galaxy S7 корейцы показали **Galaxy S7 Edge** – фактически то же самое, только с изогнутым с двух сторон экраном (5,5 дюйма) и аккумулятором на 3600 мА·ч вместо 3000 мА·ч. В продажу аппараты поступят в белом, темном, золотистом и серебристом окрасе. Цены в России – 50 000 и 60 000 рублей соответственно.

LG G5: из кожи вон

А вот LG, в отличие от Samsung, сделала упор на внешность G5. Кожаная панель отправилась в небытие, и новый флагман больше не напоминает кошелек. Корпус и окантовка металлические, а на 5,3-дюймовый IPS-экран с разрешением Quad HD в выключенном состоянии выводятся время и дата (мода!).

Хотя не это главное. G5 – первый в мире модульный смартфон. Дополнения, ласково названные **LG Friends**, подключаются через универсальный слот на нижней грани. Пока их два: толстый модуль с физическими кнопками для съемки **LG Cam Plus** и «улучшайзер» звука **LG Hi-Fi Plus** от Bang & Olufsen. В дальнейшем серию аксессуаров будут расширять. Самостоятельную замену процессора пока никто не обещает, но идея здравая: купил смартфон один раз, а затем обновляешь, как ПК, с выходом новых железок.

Еще одна особенность G5 – сразу две камеры на задней панели. Различаются они не только мощностью сенсора (16 и 8 Мп), но и углом обзора, который у старшей равен 78°, а у младшей аж 135°. В остальном все по высшему разряду: топовый Snapdragon 820 (2x 2,15 ГГц, 2x 1,6 ГГц) с **Adreno 530**, 4 ГБ оперативки, аккумулятор на 2800 мА·ч и т.д.

На G5 интересные новинки LG на MWC не кончились, но мы сперва расскажем про Xperia X.

LG G5

SONY Xperia X Performance

Sony Xperia X: замена Z на X

Смартфоны Xperia Z уходят в прошлое: они еще продаются, но новые партии не планируются. Sony целиком обновила линейку, сменив литеру Z на X. Подобно Galaxy S7, модели стали более практичные и округлые, а главная их отличительная особенность – фотовозможности.

Начнем с Xperia X. Аппарат оснащен шестиядерным **Snapdragon 650** (2x 1,8 ГГц, 4x 1,4 ГГц), 3 ГБ ОЗУ, 32 ГБ встроенной памяти (есть слот под micro-SD до 200 ГБ) и батарейкой на 2620 мА·ч. Средненько, знаете ли. Зато какие тут камеры! Фронтальная оборудована сенсором на 13 Мп и отлично работает при низкой освещенности, а задней выдали 23 Мп и вдобавок наделили следящей фокусировкой. Еще один приятный момент: переход от снятия блокировки к съемке занимает всего полсекунды.

Вместе с Xperia X в линейку входят телефоны **Xperia XA** (бюджетный) и **Xperia X Performance** (топовый). В Xperia XA стоит слабый процессор (**MediaTek MT6755 Helio P10**), всего 2 ГБ оперативки, средненький дисплей (пятидюймовая HD-матрица), нет дактилоскопического датчика, а корпус пластиковый. Его преимущества – в безрамочном дизайне и качественных камерах (13 и 8 Мп).

Наконец, флагман линейки, Xperia X Performance, характеризуется самым мощным процессором (Snapdragon 820) и АКБ (2700 мА·ч), встроенной защитой от воды, поддержкой LTE Cat 9 и молниеносным откликом фотоприложения (меньше 0,03 с). В магазины все три новинки пожалуют летом.

Другие смартфоны. Совсем «другие»

Разумеется, свои флагманы на MWC демонстрировали не только Samsung, LG и Sony. **Xiaomi**, нахально отвоевывающая место под солнцем в мобильном секторе, показала **Mi5**. Внешне он похож на **Galaxy S6 Edge**, имеет 5,15-дюймовый дисплей Full HD, Snapdragon 820, разъем USB Type-C (мода!) и батарейку на 3000 мА·ч, а функционирует на **Android 6.0 Marshmallow**.

Отдельного упоминания заслуживает задняя камера (16 Мп) с фазовым автофокусом, оптической стабилизацией, двойной светодиодной вспышкой и возможностью записи 4K-роликов. В зависимости от емкости флэш-памяти (32, 64 или 128 ГБ) и ОЗУ (3 или 4 ГБ) изменяется стоимость Mi5 – от 310 до 410 долларов. Найдете более дешевый смартфон на Snapdragon 820, обязательно напишите нам.

Если у вас глаза на лоб не полезли от китайской щедрости, вот еще один повод для удивления. Компания **Kyocera** (Япония) вместе с **Sunpartner Technologies** (Франция) щеголяла прототипом телефона с солнечной батареей. Сама концепция не нова, но обратите внимание на реализацию – инженеры всунули прозрачный фотоэлемент толщиной 0,55 мм между жидкокристаллической и сенсорной панелями смартфона (разрешение матрицы – Full HD). Пригодится в турпоходе: подержал три минуты на солнышке, и можно целую минуту разговаривать. Ко всему прочему, телефон еще и влагозащитой снабжен.

Эстафету подхватила **Caterpillar** (США), вообще-то специализирующаяся на спецтехнике (тракторы и экскаваторы). Она удивила аудиторию телефоном **CAT S60** с термальной камерой – на снимках видно тепловое излучение объектов с почти точной температурой.

Модель упакована в металл и пластик, несет на борту **Snapdragon 617**, 3 ГБ ОЗУ и внушительную батарейку (3800 мА·ч), снабжена слотами для пары симок и карты памяти и сертифицирована по IP68. Единственное слабое место – HD-экран диагональю 4,7 дюйма. Однако в ее сфере использования (строительство) это некритично. В отличие от проекта Kyocera, CAT S60 вот-вот отправится на конвейерную ленту.

CATERPILLAR CAT S60

XIAOMI Mi5

ZTE Spro Plus

Тет-а-тет с чудным планшетом

От смартфонов перейдем к устройствам побольше. Сильно побольше. Посмотрите на **ZTE Spro Plus** – это же натуральный кирпич! Весит около килограмма, толщина 2,5 см, боковины снабжены решетками активного охлаждения... Моветон в наши дни.

А все потому, что китайцы засунули в планшет лазерный проектор (вспоминайте **Lenovo Yoga Tab 2 Pro** и **ZTE LivePro**). С его помощью можно выводить картинку 1366x768 диагональю 80 дюймов на расстоянии до 2,4 м. Есть пара динамиков **JBL** на 4 Вт каждый, так что презентацию оценит даже глухой.

Как планшет Spro Plus тоже хорош. Экран AMOLED (1440x2560) на 8,4 дюйма радует глаз, «под капотом» у него **Snapdragon 801** с **Adreno 330**, 3 ГБ оперативки и 128 ГБ флэш-памяти, а работает эта станция от АКБ на 12 100 мА·ч. Стоимость пока не известна. В продажу аппарат поступит в версиях с Wi-Fi 802.11ac и Wi-Fi/LTE.

Устали от азиатских марок? **BQ** (Испания) выкатила на стенд **Aquaris M10 Ubuntu Edition**. По начинке, материалам и дизайну это решение среднего уровня, но важнее другое: при подключении внешнего монитора через micro-HDMI и мышки с клавиатурой по Bluetooth планшетный интерфейс превращается в десктопный. Функция называется **Convergence**, очевидный аналог – **Microsoft Continuum**. Потенциал у M10 огромный: он может стать плацдармом для сферы универсальных приложений под Linux. Впрочем, это только прогнозы – цены и сроки реализации планшета на MWC не озвучивались.

Не обошлось и без «трансформеров». **Fujitsu** представила **Stylistic Q736** – планшет с подключаемой клавиатурой и цифровым пером, защищенный по самое не могу: аутентификация по NFC, при помощи смарт-карт и биометрическая проверка по сетке вен на ладони **PalmSecure**.

Внимательный читатель, добравшийся до этого места, должен почесать голову и задать нам немой вопрос:

BQ Aquaris M10 Ubuntu Edition

FUJITSU Stylistic Q736

HUAWEI MateBook

«А где же **Huawei**?» Так уж получилось, что китайцы плюнули на смартфоны и удивили всех гибридным планшетом **MateBook**. Это прямой конкурент **Microsoft Surface Pro 4** и **iPad Pro**. Сейчас объясним почему.

IPS-экран MateBook диагональю 12,2 дюйма (2160x1440) втиснут в алюминиевый корпус толщиной 0,7 см. Пластика тут нет вовсе, а рамки вокруг дисплея очень узкие. Внутренности: **Intel M3**, **M5** или **M7** (**Skylake**), 4 или 8 ГБ оперативки, хранилище на 128, 256 или 512 ГБ.

Дополнительно продаются клавиатура с защитой от брызг, стилус, который можно использовать как пульт управления презентацией и как лазерную указку, и док-станция с интерфейсами LAN, USB Type-C, USB 2.0, HDMI и даже VGA. Работает MateBook на Windows 10, поэтому владельцу доступны десктопные версии популярных программ. Стоимость устройства в Европе будет варьироваться от 799 до 1799 евро.

Виртуальная брутальность

Как мы и обещали в пункте про G5, возвращаемся к LG. Корейцы поддались всеобщей моде на виртуальную реальность и анонсировали очки **LG 360 VR**. Они легче **Samsung Gear VR** (118 против 318 г), используют собственный экран вместо дисплея смартфона и совместимы со всеми приложениями для **Google Cardboard**. Разрешение каждого из объективов 360 VR равно 960x720, предусмотрен разъем для наушников, а к телефону очки подключаются по USB-кабелю (забудьте про Bluetooth и Wi-Fi). Дата релиза и стоимость пока не определены.

Вдобавок производитель показал компактную камеру **LG 360 Cam** с двумя глазками по 13 Мп, обзором на 200° и тремя микрофонами для записи аудио. Назначение – съемка «сферического» видео (2560x1280, 30

LG 360 VR

HTC Vive

fps) и фото (5660x2830). К смартфону устройство подключается по Bluetooth, а данные передает по Wi-Fi.

Похожий «шарик» выкатила **Samsung** с ее **Gear 360**. По характеристикам он чуть солиднее LG 360 Cam, объективы по 15 Мп, гарантирована степень защиты IP58, так что смело берите на рыбалку. Камера стоит на крохотном штативе, но при желании его легко заменить на стандартную модель. Samsung обещает завезти Gear 360 в магазины во втором квартале этого года.

Nokia же не стала мелочиться и явила аудиторию здоровенную камеру-сферу **OZO** с габаритами 26,4x17x16 см и массой 4,2 кг. По алюминиевому корпусу OZO рассыпаны восемь объективов и восемь микрофонов. Такую хоть на голливудской съемочной площадке используй! Отсюда и цена – 60 000 долларов.

А еще на MWC гендиректор компании Раджив Сури сообщил, что Nokia может вернуться на рынок телефонов. Срок сделки с Microsoft истекает уже в этом году, и финны подумывают над лицензированием стороннего бренда. Называть потенциальных партнеров Сури не стал, как и говорить о дальнейших планах.

Возвращаясь в виртуальную реальность, скажем пару слов о **HTC Vive**. Этот шлем дебютировал на MWC 2015, а на нынешней выставке выяснилась его стоимость и время поступления в продажу: $799, апрель. В комплекте идут два датчика движения, два беспроводных контроллера и наушники. Из особенностей Vive выделим возможность читать SMS и отвечать на звонки прямо во время виртуальных сеансов.

Технологии и сервисы

Скучать на MWC 2016 было некогда еще и потому, что компании демонстрировали перспективные технологии и сервисы. Оригинальнее всех выступила **Cyanogen**, известная в основном по Cyanogen OS (на базе Android): американцы представили платформу **MOD**, делающую Android гибче.

Например, теперь можно вызвать Cortana на телефоне с операционкой от **Google** и попросить сделать селфи, а в перспективе – запускать игры на экране блокировки. Партнером Cyanogen в продвижении MOD выступает Microsoft, так что на Android вскоре наверняка появятся ее фирменные сервисы, а сама ОС превратится в целину для сторонних разработчиков. MOD появится на устройствах с Cyanogen OS 13.0 с марта.

Какая MWC без **Intel**? На этот раз процессорный гигант рассказал о концепции **Big Screen Experience**, еще одном аналоге Microsoft Continuum, но с парой важных отличий. Во-первых, функция рассчитана на любые смартфоны, а не только на топовые. Во-вторых, задействуются две операционки: после подключения к монитору телефон переходит с Android на Debian Linux. Уведомления о звонках и текстовых сообщениях выводятся в отдельном окошке в «старшей» операционке, а дисплей смартфона отключается, чтобы не отвлекал.

Lenovo тоже спешит сделать нашу жизнь удобнее, теперь – в качестве виртуального оператора сотовой связи. Китайцы анонсировали сервис глобального роуминга **Connect** с доступными ценами. Зарегистрировавшись в нем, вы забудете про проблемы с интернетом в зарубежных поездках. В ближайшие месяцы Lenovo Connect появится в полусотне стран.

Ну и напоследок – про перспективы 5G. **Ericsson** и **SK Telecom** поделились мыслями по внедрению сотовой связи пятого поколения. По плану первые 5G-сети должны заработать в 2020 году. А до конца текущего года Ericsson намерена протестировать технологию в полевых условиях. В лаборатории, к слову, удалось добиться скорости передачи в 25 Гбит/с. Второй важнейшей особенностью 5G-оборудования станет энергоэффективность.

●●●

Хотя многие производители рукой махнули на MWC 2016 (**ASUS**) или толком на ней не присутствовали (**Acer**), выставка удалась. Компании гурьбой бросились осваивать сферу панорамного видео, преподнесли ряд сюрпризов (вспомните LG G5 или Huawei MateBook) и обрисовали симпатичные перспективы мобильного рынка. По перечню брендов нетрудно понять, что речь в основном об азиатской экспансии.

Что ж, у Запада будет шанс взять реванш на следующей MWC. ● *Ярослав Гафнер*

LG 360 Cam

SAMSUNG Gear 360

NOKIA OZO

LENOVO Connect

ПОРТАТИВНОЕ ИГРОВОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Тестирование внешнего накопителя Seagate Game Drive для Xbox

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 2 ТБ
- **Тип накопителя:** жесткий диск
- **Интерфейс:** USB 3.0
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Скорость вращения шпинделя:** 5400 об/мин
- **Гарантия:** 2 года
- **Размеры:** 117x80x14,8 мм
- **Вес:** 170 г
- **Цена на март 2016 года:** 8945 рублей ($117)

Уже давно прошли те золотые времена, когда на жесткий диск объемом 20–40 ГБ помещались десятки игровых хитов. Большинство крупных проектов для консолей нового поколения отъедает десятки гигабайт драгоценного дискового пространства, а отдельные игры вроде **Grand Theft Auto 5** вообще требуют от полусотни гигабайт места на жестком диске консоли.

Объем же встроенных накопителей у **Xbox One** и **PS4** варьируется от 500 ГБ до 1 ТБ, чего явно не хватит для мало-мальски внушительной игровой коллекции. Отчасти решить проблему призваны портативные жесткие диски с USB-интерфейсом (Xbox One их полностью поддерживает). Одно из таких устройств – **Seagate Game Drive для Xbox**, компактный портативный жесткий диск, созданный для **Xbox One** и **Xbox 360**.

На рынке представлены две модели: на 2 ТБ и на 4 ТБ. К нам в руки попала версия объемом в 2 ТБ.

Внешний вид

Seagate Game Drive для Xbox поставляется в симпатичной картонной коробке с окошком. Внутри – само устройство, коротенький кабель с USB 3.0 и краткая инструкция по применению. Сам диск представляет собой небольшой прямоугольник с эффектной ярко-зеленой матовой лицевой панелью, украшенной надписью Seagate и фирменным логотипом Xbox. В этой коробочке сокрыт жесткий диск **Samsung ST2000LM003** из серии **Spinpoint M9T** и переходник с SATA на USB.

Ключ на старт

Подготовить устройство к работе очень просто. Все, что от вас требуется, – подключить накопитель к USB-порту Xbox One. Как только консоль распознает внешний жесткий диск, она предложит отформатировать его и присвоить накопителю произвольное имя. Вся процедура занимает считанные минуты. Как только первич-

ная настройка внешнего хранилища будет завершена, вы тотчас сможете начать установку желаемых игр.

Двух терабайт с лихвой хватит для серьезной игровой библиотеки, насчитывающей десятки таких «увесистых» игр, как **Fallout 4** или **GTA 5**. Учитывая, что объем большинства современных проектов, как правило, не превышает 30–50 ГБ, на Seagate Game Drive их уместится порядка полусотни.

В деле

В отношении скорости работы к Seagate Game Drive не придерешься. Благодаря тому, что накопитель подключается к консоли по протоколу USB 3.0, он не уступает по скорости встроенному в Xbox One жесткому диску. Мы лично убедились в этом, установив и запустив Fallout 4 с его долгими загрузками. Нас приятно удивило, что и первый запуск, и дальнейшие подгрузки при смене локаций на встроенном и на внешнем носителях, по субъективной оценке, оказались примерно одинаковой длительности.

Отдельно упомянем, что Seagate Game Drive можно подключить не только к Xbox One, но и к Xbox 360. Правда, в этом случае скорость устройства будет ограничена пропускной способностью интерфейса USB 2.0.

Тем, кто часто бывает в гостях, наверняка понравится возможность взять свою карманную коллекцию к другу. Вы можете получить доступ к играм на диске с гостевой консоли, подсоединив к ней Seagate Game Drive и авторизовавшись под своей учетной записью в Xbox Live.

Применительно к работе диска в связке с персональными компьютерами и другими устройствами, отличными от игровой приставки, отметим один важный нюанс. Если вы решите использовать диск по его прямому назначению, то есть в качестве внешнего хранилища для Xbox One, вы уже не сможете записать на него ничего, кроме самих игр. Связано это с тем, что при форматировании накопителя Xbox One создает свою собственную файловую структуру.

При подключении к ПК Seagate Game Drive тоже показал себя весьма неплохо. Предельная скорость записи данных у нас держалась на уровне 110 МБ/с, а чтения – 127 МБ/с. Достойный результат для мобильного носителя с интерфейсом USB 3.0, в основе которого лежит 2,5-дюймовый жесткий диск.

Многие считают, что использовать внешние жесткие диски без активной системы охлаждения для постоянной работы категорически не стоит, поскольку велики шансы вывести устройство из строя. Действительно, сильный перегрев может привести к разрушению магнитной поверхности и появлению так называемых bad blocks (сбойных секторов).

Однако у нашего испытуемого не возникло и намека на перегрев. Мы нещадно эксплуатировали Seagate Game Drive в связке как с консолью, так и с персональным компьютером целые дни напролет. Поверхность накопителя всегда оставалась умеренно теплой. И это очень неплохо, учитывая, что Seagate Game Drive не оснащен активной системой охлаждения.

Seagate Game Drive для Xbox – красивый, удобный и очень простой в обращении внешний жесткий диск для Xbox One и Xbox 360, призванный на порядок увеличить емкость игровой приставки. Пожалуй, единственным серьезным недостатком устройства можно назвать внушительную цену, которая многих способна отпугнуть. ● *Эдуард Клишин*

ПЕРСОНАЛЬНОЕ ОБЛАКО КАЖДОМУ!

Тестирование беспроводного диска Seagate Wireless Plus на 2 ТБ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 2 ТБ
- **Тип накопителя:** беспроводной жесткий диск
- **Интерфейс:** USB 3.0, Wi-Fi
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Скорость вращения шпинделя:** 5400 об/мин
- **Гарантия:** 2 года
- **Размеры:** 127x89x21 мм
- **Вес:** 272 г
- **Цена на март 2016 года:** 16190 рублей ($212)

Облачные технологии прочно обосновались в нашей жизни, и в последнее время все большую популярность набирают личные облачные хранилища, так называемые «персональные облака». В частности – беспроводные накопители, то есть мобильные устройства хранения данных, позволяющие создать обширную библиотеку с фотографиями, музыкой, видеороликами и прочими данными, доступ к которым можно получить по воздуху как с компьютеров, оснащенных Wi-Fi-модулем, так и с большинства планшетов и смартфонов.

Сегодня в центре нашего внимания оказался как раз один из таких беспроводных дисков: **Seagate Wireless Plus** в версии на 2 ТБ.

Первичный осмотр

Внешне Seagate Wireless Plus не сильно отличается от классического портативного накопителя. Его прямоугольная коробочка лишь немногим крупнее и тяжелее в сравнении со стандартными внешними 2,5-дюймовыми дисками.

Отличия кроются преимущественно в мелочах. Например, на матово-серой лицевой панели помимо логотипа **Seagate** нашлось место двум светодиодным индикаторам – питания и Wi-Fi. На левом длинном торце устройства помещена утопленная кнопка включения питания в автономном режиме. На одном из коротких торцов находится разъем USB 3.0 Micro-B, использующийся для подключения Seagate Wireless Plus напрямую к компьютеру.

А вот самое интересное в Seagate Wireless Plus, пожалуй, навороченная начинка. В толстенькой коробочке скрывается не только 2,5-дюймовый диск на 2 ТБ, но и небольшая печатная плата, на которой размещены все жизненно важные компоненты, отвечающие за функционирование системы, и вдобавок литий-ионный аккумулятор емкостью 3150 мА•ч.

Подготовка к работе

Многие считают, что подготовить беспроводное сетевое хранилище к работе очень сложно. Сначала нужно долго и упорно изучать многостраничные мануалы, а после – часами копаться в настройках. Seagate Wireless Plus на 2 ТБ позволяет начать работу буквально за считанные минуты.

Напрямую подключаем накопитель к компьютеру с помощью кабеля USB 3.0. Копируем на диск нужные файлы – фотографии, музыку, документы, видео и прочее. Отключаем диск от ПК с помощью процедуры безопасного извлечения.

Что до скорости работы диска при проводном подключении по USB 3.0, то во время чтения диск уверенно держался на уровне 112 МБ/с, а во время записи демонстрировал 109 МБ/с – это весьма неплохие показатели в классе.

Чтобы получить доступ к сформированной медиабиблиотеке со смартфона или планшета на **iOS** или **Android**, скачиваем туда фирменное приложение **Seagate Media**. Включаем беспроводное хранилище, нажав кнопку на корпусе накопителя. Вновь подключаемся к смартфону или планшету, на который установлено приложение Seagate Media, и подцепляем с него сеть Wi-Fi, под названием **Seagate Wireless** (наш накопитель). Запускаем Seagate Media и получаем доступ к записанным на диск файлам, упорядоченным по категориям (видео, фотографии, документы, музыка). Просто, быстро, удобно.

При подключении к мобильному банку данных с ПК или ноутбука по воздуху накопитель предстает как мультимедийный сервер, доступ к которому можно получить через **«Проводник»** (применительно к **Windows**).

Особенности

По умолчанию это мобильное устройство хранения данных использует открытую сеть безо всякого шифрования. Иными словами, подключиться к ней может любой желающий в зоне покрытия устройства, не вводя никакой пароль: вы, члены вашей семьи и даже ваши соседи!

При желании вы в любой момент можете подключиться к своему облачному хранилищу через интуитивно понятный веб-интерфейс и изменить настройки беспроводного диска (в частности, установить пароль для подключения к накопителю по Wi-Fi). Веб-интерфейс, помимо прочего, позволяет загружать контент на жесткий диск.

В ходе знакомства с Seagate Wireless Plus мы оценили скорость обмена данными с диском по Wi-Fi. Опытным путем мы установили, что предельная скорость передачи данных в беспроводном сегменте составила порядка 3 МБ/сек (на чтение и запись). Не бог весть какой результат, однако для переброски на накопитель небольших файлов или, скажем, для воспроизведения HD-видео вполне достаточно.

Как долго Seagate Wireless Plus работает от встроенного аккумулятора? По нашим подсчетам – до восьми-девяти часов при полной зарядке (занявшей у нас порядка трех часов при использовании комплектного зарядного устройства). Это при условии, что к диску подключен один пользователь. Если же с устройством будут интенсивно взаимодействовать двое-трое человек одновременно, время может заметно сократиться. Сам же производитель обещает до десяти часов автономной работы.

●●●

Seagate Wireless Plus на 2 ТБ нам понравился. Чтобы управлять этим беспроводным диском, не требуются специфические знания и навыки. Скинули нужные файлы на накопитель, зарядили его и далее в пару щелчков подключились к персональному облаку по Wi-Fi с ноутбука, планшета или смартфона. Достойный выбор для тех, кто хочет получить простое и удобное беспроводное облачное хранилище. ● *Эдуард Клишин*

КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА

Тестирование мультимедийной акустической системы 2.1 SVEN MS-2050

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Название:** MS-2050
- **Цвет:** черный
- **Материал:** дерево, пластик
- **Тип системы:** 2.1
- **Мощность сателлитов:** 2x 12,5 Вт
- **Мощность сабвуфера:** 30 Вт
- **Диаметр мембран сателлитов:** 37 мм и 80 мм
- **Диаметр мембраны сабвуфера:** 134 мм
- **Диапазон частот:** 45–20 000 Гц
- **Размер сателлитов:** 10,4x18x9,2 см
- **Размер сабвуфера:** 16,5x32,5x28,2 см
- **Вес:** 6200 г
- **Цена на март 2016 года:** 5520 рублей ($72)

Все знают про SVEN. Финский производитель недорогой и качественной акустики в последние полтора-два десятка лет на российском рынке стал синонимом фразы «дешево и сердито». Без иронии. За небольшие деньги финны предлагают мощный звук, интересные решения и нестыдный дизайн.

На этих же трех китах стоит и MS-2050. Недорогая – пять тысяч рублей – система 2.1 подключается ко всему, что может издавать звук (кроме котов и детей, тут технологии бессильны). Плотный бас MS-2050 не заставит весь район в панике набирать номер участкового, чтобы выяснить, почему дребезжат стекла, но добавит седых волос неподготовленному любителю тишины и спокойствия.

Мощный звук, сочный бас – что еще нужно для вечеринки назло соседям?

Строго и по делу

SVEN MS-2050 выглядит как лощеный помощник депутата: классика во всем. Черный пластик передней панели, идеально круглые контуры динамиков. Сабвуфер и сателлиты спроектированы в одном стиле. Глянцевый черный пластик закрывает переднюю панель, стенки покрыты матовой черной краской, а корпуса выполнены из дерева (MDF).

На сателлитах нет управляющих органов, только на задней крышке расположены два фиксатора под аудиокабель. Никаких штекеров, только зажимы, помеченные черным и красным, чтобы не путаться.

С сабвуфером посложнее.

Для начала, на передней панели зияет отверстие фазоинвертора. Над ним – разъем USB и слот для SD-карт памяти. Еще выше расположены основные органы управления: дисплей LED со всей необходимой информацией (номер трека, FM-частота или часы), четыре кнопки управления и барабан громкости. Кроме контроля уровня веселья, он еще и переключает режимы соединения при нажатии. Не самое очевидное решение, особенно если не читать инструкцию.

Габариты у MS-2050 нормальные. На узкую полку сабвуфер, конечно, не поставишь, слишком высокие, но под стол он влезет без проблем. С сателлитами же вообще никаких проблем: легкие, могут крепиться на стену, да и на компьютерном столе не помешают.

Пульт ДУ отлично справляется со своими обязанностями. С его помощью можно переключить трек, прибавить громкость, сменить тип подключения и даже ввести конкретную FM-частоту (он оснащен цифровой клавиатурой).

Разнообразие

С MS-2050 можно иметь дело четырьмя разными способами. Первый – модуль Bluetooth. Он слабо работает через бетонные толстые стены, но на расстоянии

семи-восьми метров отлично улавливает сигнал смартфона или плеера. Никаких проблем с синхронизацией.

Второй – старые добрые провода. С помощью композитного кабеля акустика воспроизводит звук с любого устройства с разъемом 3,5-мм джек. Третий – USB-флэшки и карты памяти. MS-2050 имеет встроенный проигрыватель, недурно работающий как с форматами lossy (MP3), так и со сжатым без потери данных AAC. Однако FLAC система уже не переваривает.

Задняя стенка сабвуфера отдана под проводные разъемы и порты соединения с сателлитами. Также к черному ящику можно подключить FM-антенну, PC и AUX. Первый служит для портативных устройств, второй – для стационарных проигрывателей и телевизоров.

Питается SVEN MS-2050 от сети, так что отлучить мультимедийный центр от розетки не получится.

Совиный бас

Главное в MS-2050 – это громкость. Громкий, очень громкий звук. Акустика без проблем перекрывает комнаты в 10–15 кв. м. В просторных помещениях эффект немного блекнет, но в радиусе полутора десятков метров все остаются довольны.

Звучание у MS-2050 очень мощное, напористое, но не грязное. Средние и высокие частоты разнесены на разные спикеры и благодаря этому неплохо проработаны. Даже на высокой громкости звук не сливается в какофонию, хотя и не остается кристально чистым.

Нижние частоты немного ухают. В басовых композициях это плохо сказывается на сцене: забиваются средние и высокие частоты. Именно поэтому стоит присмотреться к эквалайзеру. Он имеет несколько пресетов, и сдвиг в сторону высоких частот решает проблему с басом.

Система отлично подойдет для несложной музыки – поп, R'n'B или русский рэп времен двухтысячных. Но если вы хотите послушать что-то посерьезнее, например классический концерт, придется пожертвовать громкостью. На средних значениях акустика способна прибавить в детализации, развести линии и обуздать бас, так и рвущийся из сабвуфера наружу.

В играх и кино дело обстоит сходным образом. Если вы играете во что-то спокойное, но чувственное, как **Life is Strange** (неужели еще не прошли?), стоит убавить звук и насладиться саундтреком. Хотите адреналинового заруба в последней **Call of Duty** – отпустите басы, накрутите громкость и чувствуйте каждый взрыв буквально собственной кожей.

Финская компания SVEN грамотно назначает своим устройствам цену. За каждую тысячу рублей сверху финские инженеры тут и там добавляют что-нибудь новое. В MS-2050 увеличенные динамики, больше вариантов работы с панелью LED и мощный, качественный звук – при отличном соотношении цены и качества.

Акустика отлично подойдет любителям шумных вечеринок, счастливым обладателям больших квартир и ценителям сочного баса. Однако тем, кто хочет найти каждую линию на новом альбоме Канье Уэста, лучше приглядеть что-то другое и приготовить свой кошелек к потрясениям. *Антон Баев*

ПЛЮСЫ

+ мощный, насыщенный звук
+ множество вариантов подключения
+ пульт ДУ в комплекте

МИНУСЫ

– ухающий бас

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- «Дешево и сердито» возвращается в стан «четырехъядерных» с процессором **AMD Athlon II X4 840**. Чипсет **AMD A88X** в наше время – роскошь. Сэкономленные с материнской платой **ASUS A68HM-K** деньги потратим на видеокарту **Gigabyte GV-N950WF2OC-2GD**. Частота **NVIDIA GeForce GTX 950** на ней изначально повышена до 1102 МГц.
- Материнская плата **ASUS TROOPER B150 D3**, несмотря на относительную бюджетность, оснащена многими полезными функциями своих старших сестер и отлично подойдет как для сборки конфигурации «Накопил!», так и для более производительной «Смерть тормозам».
- Цена на процессор **Intel Core i5-6500** заметно снизилась. Для перевода компьютера «Всё на максимум» на **Core i7** этой разницы мало, но на покупку **Gigabyte GV-N970WF3OC-4GD** на базе **NVIDIA GeForce GTX 970** как раз хватит.
- **DDR4** перестала пугать ценниками и в «Займи, но купи!» и «Всё на максимум» получит прибавку.
- «Тебя я видел во сне» обзаведется двумя видеокартами **Gigabyte GV-NTITANXXTREME-12GD-B** в режиме **SLI**. Чемпион среди игровых видеокарт стал еще мощнее за счет заводского разгона до 1165 МГц в штатном режиме и до 1266 МГц в режиме Boost. Система охлаждения предусмотрительно модернизирована.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Athlon II X4 840 (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,1–3,8 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	4400 ($61,3)
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	750 ($10,5)
Материнская плата: ASUS A68HM-K (mATX, Socket FM2+, AMD A68H, 2x DDR3-1333/2400 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, PCIe x1, PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, аудио)	3700 ($51,6)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1700 ($23,7)
Видеокарта: Gigabyte GV-N950WF2OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 950, 1102–1279/6610 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 740 ($177,4)
Жесткий диск: 500 ГБ WD Blue WD5000AZLX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	3750 ($52,2)
Корпус: Accord P-28B (ATX, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1800 ($25,1)
Блок питания: Aerocool VX-400 (400 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x SATA, 2x MOLEX, 6-pin)	1800 ($25,1)
Системный блок:	30 640 ($426,6)
Замена ЦП: AMD Athlon II X4 860K (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,7–4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	1400 ($19,5)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	300 ($4,2)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1700 ($23,7)
Замена жесткого диска: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	250 ($3,5)
Со всеми наворотами:	34 290 ($477,4)
Мышь: A4Tech Bloody V8 (3000 dpi, проводная)	1650 ($23)
Клавиатура: A4Tech X7-G700 (проводная, 110 клавиш)	1600 ($22,3)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	2200 ($30,7)
Монитор: ViewSonic VA2265SH (VA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), HDMI)	9150 ($127,4)
С периферией:	48 890 ($680,6)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6100 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	10 300 ($143,4)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–32,5 дБ)	550 ($7,7)
Материнская плата: ASUS TROOPER B150 D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1333/1600 МГц до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, аудио)	6850 ($95,4)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1700 ($23,7)
Видеокарта: Gigabyte GV-N950WF2OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 950, 1102–1279/6610 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 740 ($177,4)
Жесткий диск: 500 ГБ WD Blue WD5000AZLX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	3750 ($52,2)
Корпус: Accord P-28B (ATX, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1800 ($25,1)
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	2850 ($39,7)
Системный блок:	40 540 ($564,4)
Замена ЦП: Intel Core i3-6300 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	2950 ($41,1)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	500 ($7)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1700 ($23,7)
Замена жесткого диска: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	250 ($3,5)
Со всеми наворотами:	45 940 ($639,5)
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	1200 ($16,8)
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	1250 ($17,4)
Колонки: SVEN BF-21 (2.0, 2x 20 Вт, 35–20 000 Гц)	3350 ($46,7)
Монитор: LG 23MP47D-P (IPS, 23 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	11 200 ($156)
С периферией:	62 940 ($876,2)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 65 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6400 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 2,7–3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	16 500 ($229,7)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	1050 ($14,7)
Материнская плата: ASUS TROOPER B150 D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1333/1600 МГц до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, аудио)	6850 ($95,4)
Память: 8 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Sport XT BLS8G3D18ADS3CEU	2950 ($41,1)
Видеокарта: Gigabyte GV-N960G1 GAMING-2GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1241–1304/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	17 500 ($243,6)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4000 ($55,7)
Корпус: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	3100 ($43,2)
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	2850 ($39,7)
Системный блок:	54 800 ($762,9)
Замена материнской платы: ASUS B150 PRO GAMING D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1333/1600 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, S/PDIF, аудио)	1400 ($19,5)
Замена видеокарты: ASUS STRIX-R9380X-4G-GAMING (AMD Radeon R9 380X, 970–990/5700 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4250 ($59,2)
Дополнительная память: 8 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Sport XT BLS8G3D18ADS3CEU	2950 ($41,1)
Замена жесткого диска: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DX001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ, гибридный)	2350 ($32,8)
Со всеми наворотами:	65 750 ($915,3)
Мышь: A4Tech Bloody Sniper ZL5 (8200 dpi, проводная)	2500 ($34,8)
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	1900 ($26,5)
Колонки: SVEN SPS-704 (2.0, 2x 25 Вт, 45–25 000 Гц)	5100 ($71)
Монитор: LG 24MP47HQ-P (IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	11 600 ($161,5)
С периферией:	86 850 ($1209)

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны
на 04.03.16, по курсу
$1 = 71,84 руб.

Свет в конце тоннеля

Дождались! Цены стали понемногу падать. Витрины постепенно очищаются от прошлогодних залежалых товаров и заполняются интересными новинками. Компания **AMD** снизила цены на существующие процессоры и выпустила несколько новых на существующей архитектуре. Учитывая, что **Intel** снижать цены не торопится, AMD имеет все шансы занять сокет в конфигурации «Накопил!». А с началом продаж процессоров на архитектуре **Zen** «красные» могут дорасти и до «Смерть тормозам».

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6500 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,2–3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	17 500 ($243,6)
Кулер: Titan TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900–2600 об/мин, 10–27 дБ)	1450 ($20,2)
Материнская плата: ASUS H170-PRO (ATX, Socket LGA1151, Intel H170, 4x DDR4-2133 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, SATA Express, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	8650 ($120,5)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA	4200 ($58,5)
Видеокарта: Gigabyte GV-N970WF3OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1114–1253/7000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	28 100 ($391,2)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4000 ($55,7)
Корпус: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	3100 ($43,2)
Блок питания: HIPRO HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	3750 ($52,2)
Системный блок:	70 750 ($984,9)
Замена ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	4700 ($65,5)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	2800 ($39)
Установка SSD: 60 ГБ Silicon Power Slim S55 SP060GBSS3S55S25 (SATA Rev. 3, запись – 440 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	2400 ($33,5)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	200 ($2,8)
Со всеми наворотами:	80 850 ($1125,5)
Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная)	4000 ($55,7)
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш, подсветка)	4600 ($64,1)
Колонки: SVEN Stream Light (2.0, 2x 30 Вт, 45–27 000 Гц)	7200 ($100,3)
Монитор: BenQ GL2460HM (TN, 24 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2×1 Вт)	13 200 ($183,8)
С периферией:	109 850 ($1529,1)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 95 ДО 110 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	28 300 ($394)
Кулер: Titan TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900–2600 об/мин, 10–27 дБ)	1450 ($20,2)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, S/PDIF, аудио)	12 900 ($179,6)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	7000 ($97,5)
Видеокарта: Gigabyte GV-N970WF3OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1114–1253/7000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	28 100 ($391,2)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4000 ($55,7)
Корпус: Thermaltake Versa H25 CA-1C2-00M1NN-00 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3400 ($47,4)
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	5200 ($72,4)
Системный блок:	90 350 ($1257,7)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N970XTREME-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1190–1342/7100 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	7200 ($100,3)
Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	7000 ($97,5)
Установка SSD: 128 ГБ A-DATA SP900 ASP900S3-128GM-C (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	4900 ($68,3)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	500 ($7)
Со всеми наворотами:	109 950 ($1530,5)
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	6350 ($88,4)
Клавиатура: Roccat Isku (проводная, 123 основных + 20 дополнительных клавиш, подсветка)	6500 ($90,5)
Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40-27 000 Гц)	7600 ($105,8)
Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	17 000 ($236,7)
С периферией:	147 400 ($2051,8)

МЕЧТА

ОТ 115 ДО 140 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4–4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	32 000 ($445,5)
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300–1400 об/мин, 13,6-31,1 дБ)	2900 ($40,4)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, S/PDIF, аудио)	12 900 ($179,6)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	7000 ($97,5)
Видеокарта: Gigabyte GV-N980G1 GAMING-4GD (NVIDIA GeForce GTX 980, 1228–1329/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	47 000 ($654,3)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4000 ($55,7)
Корпус: Zalman R1 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	4400 ($61,3)
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	5200 ($72,4)
Системный блок:	115 400 ($1606,4)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N98TWF3OC-6GD (NVIDIA GeForce GTX 980 Ti, 1102–1190/7010 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	11 100 ($154,6)
Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	7000 ($97,5)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2450 ($34,2)
Установка SSD: 128 ГБ A-DATA SP900 ASP900S3-128GM-C (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	4900 ($68,3)
Со всеми наворотами:	140 850 ($1960,7)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	5500 ($76,6)
Клавиатура: Logitech G910 Orion Spark (проводная, 125 основных + 21 дополнительная клавиша, подсветка)	13 000 ($181)
Колонки: SVEN Royal 1R (2.0, 2x 35 Вт, 40–27 000 Гц)	9500 ($132,3)
Монитор: Samsung S27D590C (VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), HDMI, DisplayPort, аудио 2x 5 Вт)	21 750 ($302,8)
С периферией:	190 600 ($2653,2)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	101 100 ($1407,3)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	11 950 ($166,4)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	40 600 ($565,2)
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair DOMINATOR PLATINUM CMD32GX4M4A2400C14	76 600 ($1066,3)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-NTITANXXTREME-12GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 1165/7010 МГц, 12 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	196 000 ($2728,3)
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3800 IT3RSK41ET350-0800 (SATA Rev. 3, запись – 480 МБ/с, чтение – 540 МБ/с)	88 000 ($1225)
Жесткие диски: 8 ТБ Seagate Desktop ST8000DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	27 600 ($384,2)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	7650 ($106,5)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	35 900 ($499,8)
Блок питания: Seasonic Platinum 1200, SS-1200XP (1200 Вт, ATX, 120 мм, 24+8+4+4-pin, 14x SATA, 5x MOLEX, 10x 6+2-pin, FDD)	16 300 ($226,9)
Клавиатура: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка)	18 000 ($250,6)
Мышь: Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	8800 ($122,5)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц)	43 400 ($604,2)
Мониторы: 3x Samsung S34E790C (VA, 34 дюйма, 3440x1440, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, 2x HDMI, DisplayPort, USB-хаб, 2x 7 Вт)	185 100 ($2576,6)
Со всеми наворотами:	857 000 ($11 929,3)

Почта «Игромании»

Полина **Малахова**

Всегда считала апрель каким-то ненастоящим месяцем. Погода в любой момент может как снова вернуться к слякотной зиме, так и обдать летним жаром – и все в течение одной недели! Поэтому я люблю устраивать в апреле маленький отпуск, заранее, набираясь сил перед майско-июньской порой отпусков и командировок своих коллег. А еще в «невысокий» сезон цены на поездки оказываются значительно ниже, да и туристические места не переполнены толпами людей.

Алексей **Пилипчук**

А для меня апрель, наверное, самый любимый месяц. Жары еще нет, но холода уже ушли. Да и есть какая-то необъяснимая магия в этом процессе, когда природа просыпается от спячки. Когда снега тают и вода течет ручьями, солнце и птицы снова появляются на горизонте, а где-то уже показалась первая зелень. В конце концов, возвращаются силы, иссякшие в борьбе с холодами и зимней хандрой. Ведь когда за окном сплошь и рядом одна серость и слякоть, то и мыслить позитивно непросто. Еще апрель 2016-го грозит стать чуть ли не самым богатым для игроков и напряженным для игрового журналиста. **Quantum Break, Dark Souls 3, Mafia 3, Uncharted 4: A Thief's End, Ratchet & Clank** – каждая из них может стать настоящим событием. Так что ждать этого праздника с каждым днем все труднее и труднее!

ПИСЬМО №1

Не думали вы о создании статьи про игровую индустрию как источник дохода? И назвать ее – «Игры глазами издателя». Так многие читатели смогут в будущем хотя бы средне разбираться в экономической среде игр, ведь многие хорошие инди-игры умирали из-за банальной нехватки бюджета. А так люди, которые хотят разработать игру, будут знать, с чего начинать. Может, это не хорошо, но, по-моему, важно к ознакомлению. – Антон РУДАКОВ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Похожий материал уже был в нашем журнале. И мне кажется, многие читатели сильно разочаруются в своих любимых игровых компаниях, если узнают, сколь циничен этот бизнес на самом деле – в первую очередь к потребителям. Для издательства игры – это продукт, коммерческий успех которого складывается из многих факторов. И порой руководство принимает решения, кажущиеся со стороны нелогичными, как, допустим, отстранение Кодзимы из **Konami**. Но все это – тщательно продуманный ход, когда взвешены все риски и потенциальные убытки. Даже если перевес в пользу меньшего убытка/большей прибыли составляет, условно, одну копеечку.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Лет восемь назад в журнале был ряд статей об этом – несколько в разделе «Игрострой», несколько в колонке, которую вел Сергей Климов. Там он рассказывал очень интересные вещи о том, с какими трудностями сталкивается издатель, как проходят переговоры и так далее. Но, возможно, когда-нибудь мы вернемся к этой теме: времена все-таки другие и индустрия сильно изменилась.

Другое дело, что такая статья вряд ли поможет начинающим разработчикам миновать подводные камни. Ведь бюджет у каждого проекта свой, индивидуальный. Некоторые умудряются создавать шедевры без копейки в кармане, а кому-то на какой-нибудь трэш миллионов не хватает. И таким товарищам, наверное, и толстенный талмуд ничем не поможет. По крайней мере, пока они не наберутся собственного опыта.

Но если вам эта тема так интересна, советую обратить внимание на историю **Hellblade** – игры, которая выглядит как типичный AAA-проект, но создается командой в двенадцать человек и за копейки. В своих дневниках ребята рассказывают, как используют один и тот же контент, чтобы всякий раз он выглядел по-разному. Как умудрились обустроить студию motion capture прямо в своем офисе с помощью купленных на eBay LED-панелей, GoPro-камер, шлема для крикета и так далее. Посмотрите, эти дневники можно без проблем найти на YouTube-канале разработчика **Ninja Theory**.

Еще могу посоветовать побродить по сайтам вроде блога Сергея Галенкина, dtf.ru и конференции DevGAMM. Там есть множество интересных материалов, уроков, подкастов и прочего, что поможет хорошенько расширить кругозор.

ПИСЬМО №2

Являюсь вашим давним поклонником, давно считаю вас своим проводником в мире видеоигр. Несомненно, рад возвращению «Почты» на страницы журнала, благо у меня подоспел вопрос. Существуют ли какие-нибудь интернет-базы игр? Наподобие

ЗАЧАСТУЮ, ГЛЯДЯ НА ИГРУ, ТРУДНО СКАЗАТЬ, сколько денег пришлось вложить разработчикам в ее создание. Какие-то безумно красивые и крутые инди делаются за копейки, а вот Джонатан Блоу, создатель Braid, например, потратил только на одного художника около 200 тысяч долларов

ПОСТЕПЕННО НА МОБИЛЬНЫХ ПЛАТФОРМАХ начинают выходить такие проекты, которые раньше там и представить было трудно. И в будущем эта тенденция только усилится. Другое дело – играть во что-то серьезное на маленьких устройствах все еще не очень удобно

«НАВЕРНЯКА ВЫ ЗНАЕТЕ ЖАННУ – одного из популярных персонажей League of Legends. Специально для «Игромании» я нарисовал Жанну в образе репортерши. Делает свою работу так же круто, как и вы!» – Виктор Белов

IMDB/Кинопоиска или Last.fm? Не Steam, где только PC-игры, а мультиплатформа? Где можно было бы создавать списки любимых игр по жанрам, выставлять им оценки, вести глобальный рейтинг, с возможностью писать комментарии и рецензии, где можно было бы вести свой профиль и сортировать коллекцию любимых игр и т.д. Наверное, есть такое за рубежом, есть ли, как говорится, православный аналог? Если нет, то бесплатно предлагаю вам заняться этой идеей. – Андрей КОРОЛЕВ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Такая база существует, и не одна – глобальный Metacritic или игровой GameRankings. Что касается русскоязычного интернет-сегмента, то у нас наиболее полная база располагалась раньше на AG.ru – к сожалению, я за проектом уже года три не слежу, поэтому не могу сказать, насколько там актуальные данные.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Да, на английском таких баз – множество. А вот на русском вспомнить что-то выходит уже с трудом. Я могу с натяжкой назвать разве что «Критиканство» и «Игропоиск». Не уверен, правда, жив ли сейчас последний и есть ли у этих сайтов перечисленный вами функционал. Но попробовать ведь можно?

А вот касательно идеи – мы бы и сами рады создать что-нибудь подобное, но не все так просто. Тут нужно понимать, что на любую, даже самую простую идею нужны деньги. А когда речь заходит о полноценной базе, тут ресурсов и усилий нужно еще больше. И тратить их стоит лишь в тех случаях, когда есть уверенность, что работа того стоит. У нас такой уверенности, увы, пока нет.

В СЕРИИ GRAND THEFT AUTO всегда уживалось сразу множество элементов, которые вполне могли сойти за простенький, но все же симулятор. Там можно было работать таксистом, танцевать на вечеринках, соблазнять девушек, толстеть и худеть, ходить в тренажерный зал и так далее. А стрельба и сюжет иногда даже отходили на задний план

ПИСЬМО №3

Читаю вас со студенческих лет, то есть уже лет восемь минимум. До недавнего времени покупал свежие номера поштучно в киосках, по старинке. В этом году подписался на электронную версию в Google Press – и дешевле, и номер сразу после выпуска можно читать, сделав пару тапов на смартфоне. В целом очень удобно. Это я к чему – мобильные технологии играют все большую роль в нашей жизни. Например, я часто со смартфона захожу на сайт «Игромании». В связи с этим насущный вопрос: планируете ли вы делать мобильную версию сайта? Очень хотелось бы удобный интерфейс для мобильных устройств. Ну и вдогонку – как часто вы сами пользуетесь преимуществами мобильного интернета? И к чему может привести нас развитие мобильной техники? P.S. Даже это письмо я вам пишу с телефона. – Иван КУДРИН

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Конечно, мобильная, облегченная для загрузки со смартфонов и планшетов версия сайта – мечта не только читателей «Игромании», но и авторов, редакторов и всех-всех-всех, кто с нами работает. Потому что технологии не стоят на месте – это верно. Более того, часто мы с Лешей разбираем письма и отвечаем на них с планшета, да и в наших эфирах на Twitch-канале вы зачастую можете увидеть, как ведущие пользуются смартфонами в качестве «суфлера».

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Касательно мобильной версии ничего конкретного сказать не могу. Пока она стоит явно не на вершине списка приоритетов. Вероятно, когда-нибудь позже она и появится. Но в ближайшем будущем ждать ее точно не стоит.

А как отношусь к мобильной технике? Положительно, но без восторгов. С одной стороны, да, это все очень удобно, позволяет достать нужную информацию в любом месте и чуть ли не в любом положении. Но, с другой, мне не очень нравится, к чему все это ведет. Увидеть в метро человека, который еще не уткнулся в телефон, все труднее и труднее. Вопросы конфиденциальности становятся все сложнее, а технологии внедряются чуть ли не в каждый аспект нашей жизни, что немного… пугает.

Не подумайте, я ни в коем разе не сноб, перспективы будущего меня очень и очень привлекают. Но после тонн прочитанной научно-фантастической литературы и отсмотренных фильмов смотреть на развитие технологии становится чуточку страшно.

Хотя каких-то вещей я с нетерпением жду. Ведь от мысли, что скоро мы сможем носить в своих карманах целые игровые консоли, которые смогут поддерживать с нами разговор, осуществлять часть бумажной работы и чуть ли не брать анализы крови, у меня по коже бегут мурашки. А ведь это совсем близкое будущее – всего-то надо протянуть руку.

Другое дело, что порой у меня возникают мысли, что уже сейчас мобильные устройства в их нынешнем виде упираются в потолок своих возможностей. То есть ясно, что мощности, качество картинки, камеры и все такое будут расти еще долго, но стоит ли ждать какого-то масштабного прорыва? Тут я совсем не уверен.

ПИСЬМО №4

Мне не раз попадались игры, посвященные еде или процессу ее приготовления. А есть ли что-то, связанное с диетами? Это, как говорится, сейчас в тренде. И важно лично для меня. Так что я бы поиграл во что-то такое... Заранее спасибо за ответ. – Никита ЕФИМОВ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Сейчас выпускаются симуляторы всего на свете – козы, куска хлеба, хирурга, тракториста, садовода… Даже симулятор натирания мочалкой мускулистого красавца недавно появился! Думаю, и про диету что-то должно быть. Хотя я ни о чем таком, честно говоря, не слышал.

Мне сразу вспоминается разве что **Grand Theft Auto: San Andreas**, где от разных гамбургеров и пиццы Карла Джонсона могло буквально разнести в ширину. Или даже вырвать. И жир этот можно было сгонять в тренажерном зале, выступая на соревнованиях по триатлону или просто бегая. Да, серьезным симулятором это не назовешь, но на безрыбье и рак рыба, верно?

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Искренне не понимаю, зачем про диеты делать игры. Я этим каждый божий день занимаюсь. Диета – это просто то, что ты ешь, твой рацион. То есть, по сути, это должен быть какой-то кулинарный симулятор, скажем, как из топора и котелка с водой сварить низкоуглеводную, но насыщенную белками кашу для бодибилдера. Или как сделать безглютеновый мусс из шпината для вегетарианца. Не думаю, что это будет увлекательно.

ПИСЬМО №5

Доброго времени суток! Недавно задумался над тем, что каждый месяц выходит огромное количество игр. И написать рецензии на все просто физически невозможно. Так по какому принципу отбираются игры, рецензии на которые попадут в журнал? Неужели по самому простому: ожидаемые и востребованные точно попадут, а остальные – как получится? Заранее спасибо! – Михаил АФАНАСЬЕВ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Да, именно так. Каждая статья – это место в журнале, время автора, деньги. К тому же мало кому нравится читать материалы о середнячках с оценками 5 и ниже. Если проект многим был интересен до релиза, но неожиданно провалился – это

уже другое дело. Но тратить место на материалы, которые никто и читать-то не станет, мне кажется, не очень разумно. Ведь на их месте может оказаться какой-нибудь большой и интересный спецматериал. Впрочем, я могу и ошибаться, так что лучше Яна на этот вопрос не ответит, наверное, никто.

ЯН КУЗОВЛЕВ

Мы хотим, чтобы читатели играли в лучшее и были в курсе того, что происходит с крупными сериями, поэтому вы точно сможете найти у нас тексты о громких проектах. Небольшие и скромные игры подбираются аккуратно. Редакторский состав каждый день отсматривает Reddit и Steam на предмет чего-нибудь интересного – без такой практики мы бы никогда не написали про **Underrail, The Age of Decadence и Her Story**. Эти игры, конечно, не для всех, но сами по себе несут интересную историю, которую всегда можно обсудить с товарищами. К сдаче этого номера как раз вышел симулятор жизни за городом **Stardew Valley** – нечто среднее между **Harvest Moon** и **Animal Crossing**. Надеюсь, мы подготовим по этому проекту небольшой спецматериал. ■

АВТОРЫ И РЕДАКТОРЫ ПОСТОЯННО СЛЕДЯТ чуть ли не за всеми новыми проектами – вышедшими или только анонсированными. Так что, даже если рецензии нет, игру мы, скорее всего, посмотрели и приняли решение ничего о ней не писать. Или наоборот. Иногда вот так, совершенно неожиданно, находятся настоящие бриллианты. Такие как Bastion, к примеру

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как и всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем призами. В этот раз читатели, написавшие три главных письма этого номера (под первыми тремя номерами), в произвольном порядке получат от нас по цифровой копии игр: два автора – дополнение **Pillars of Eternity: The White March Part 2**, а один – **LEGO: Marvel Мстители**.

Свежие письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте обязательно указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Все письма в обязательном порядке прочитываются, а самые интересные попадут в журнал.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

В этот раз никаких дополнительных итогов подводить не нужно, так что привычный «Штурм» снова на месте. Однако тема в очередной раз новая: в апрельском номере «Тест» и «Фотопамять» посвящены городам. Реальным и вымышленным. Ваша задача – вспомнить, где проходили события игр прошлого и как выглядели эти места. Надеюсь, будет интересно. Удачи!

Мозговой штурм

Тест
№04. Апрель

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Суть проста: надо ответить на вопросы, выбрав из предложенных вариантов правильные (их может быть несколько). Если вариантов ответа нет, его необходимо написать самому. Ждем ваши ответы по адресу ***contest@igromania.ru*** *до 21 апреля.*

1 Назовите город, в который вы попадаете в игре inFamous: Second Son.

2 События какой игры разворачивались в городе под названием Paradise City?

3 В каких играх действие происходило в Нью-Йорке?

а) Max Payne
б) L.A. Noire
в) Fahrenheit: Indigo Prophecy
г) The Last of Us
д) The Darkness

4 По описанию угадайте, о каком городе идет речь: «Был построен для самых талантливых и блестящих умов человечества. Внутри все выполнено в стиле ар-деко. Находится под водой».

5 Что за город вы видите на картинке? Какая игра изображена на скриншоте?

6 В каком городе жил со своей женой Алан Уэйк?

ПРИЗ

Цифровая фоторамка **ViewSonic VFA770w-50E** с отличным качеством изображения, функцией ручного поворота и кардридером «пять в одном». (www.viewsoniceurope.com)

Фотопамять
№04. Апрель

ПРАВИЛА

В этот раз, в соответствии с центральной темой, нужно угадать, какие города изображены на скриншотах, и отправить ответы по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 апреля.*

1

5

2

6

3

7

4

8

ПРИЗ

Цифровая фоторамка топ-уровня **ViewSonic VFM1036W-51E** с разрешением 10-дюймового экрана 1024x600, 128 МБ встроенной памяти для хранения и демонстрации изображений, возможностью проигрывания аудио- и видеофайлов, а также функцией будильника и календаря. (www.viewsoniceurope.com)

Подведение итогов конкурсов за №02/2016

Тест

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Машинариум
2. Rockman
3. Б. Mortal Kombat
4. НК-47
5. Кюри
6. Кэролайн

ПОБЕДИТЕЛЬ

Михаил МЕЩЕРЯКОВ

ПРИЗ

Смарт-браслет **Razer Nabu X**, который доставляет уведомления со смартфонов, отслеживает данные на занятиях фитнесом и выдает ленту новостей в социальных сетях. (www.razerzone.ru)

Фотопамять

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Клэптреп
2. Пес
3. Клэнк
4. Уитли
5. Легион
6. НК-47
7. Вонкерс (Ватилла)
8. Кодсворт

ПОБЕДИТЕЛЬ

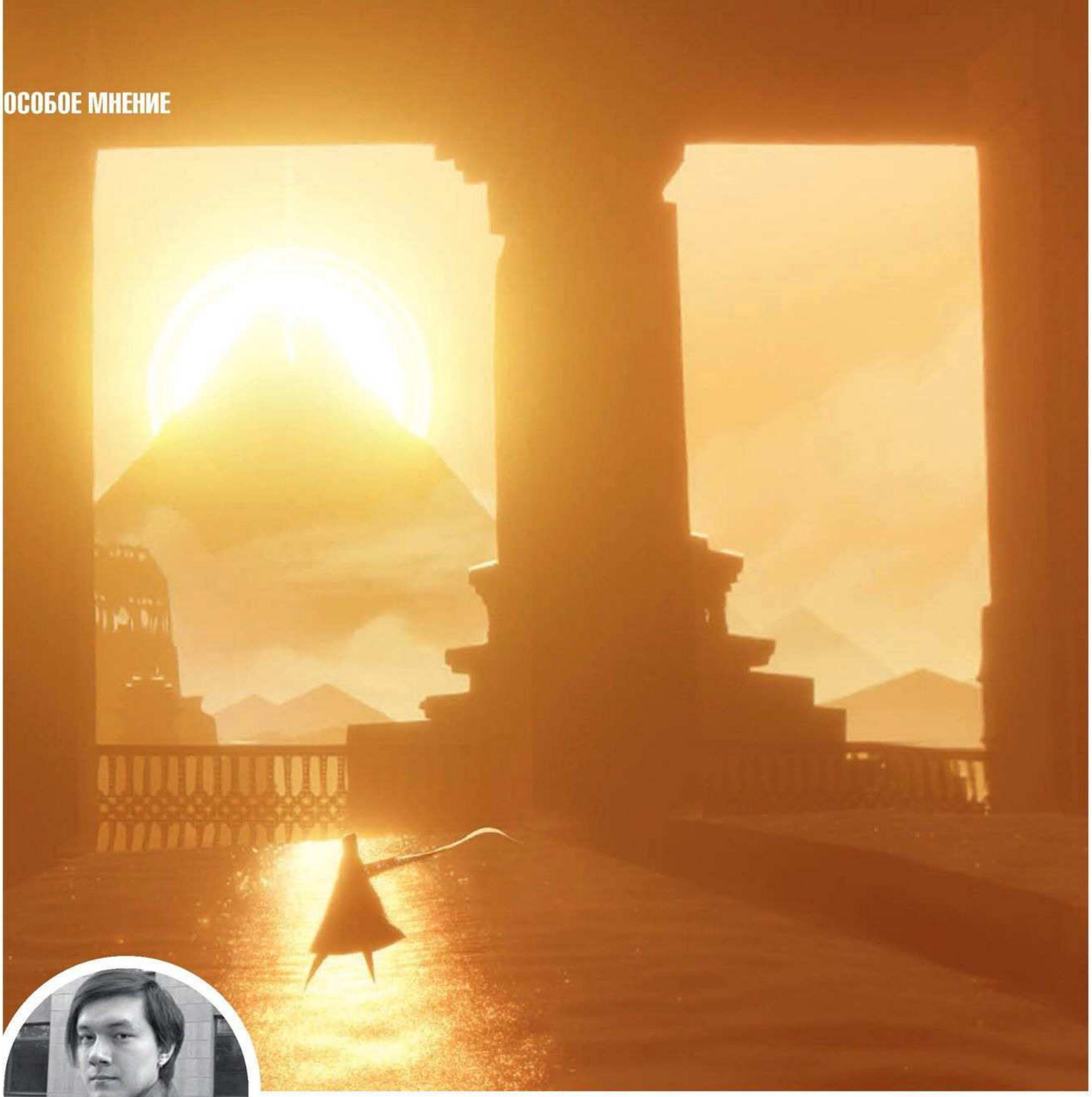
Андрей АГЕЕВ

ПРИЗ

Игровая мышь **Zowie ZA12**, не требующая установки специальных драйверов, снабженная сенсором Avago 3310 с широким спектром разрешений от 400 до 3200 dpi, а также идеально подходящая для любителей как когтевого, так и ладонного хвата. (www.zowie.ru)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 04. Апрель**»).
Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и населенный пункт, в котором вы живете**.
Жители стран СНГ могут участвовать в конкурсе, но призы доставляются только в пределах России. В случае победы приз нужно будет забрать самому или же указать адрес на территории РФ, по которому вы сможете забрать приз. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на **info@igromania.ru**.
Итоги будут подведены в июньском номере журнала.



ДОРОГА ДОМОЙ

Как попасть в игровую журналистику

Олег Чимде

Моим первым номером «Игромании» был сентябрьский за 2003 год. Мне было тринадцать, и свою сову с приглашением в Хогвартс я так и не дождался. В джедаи не взяли, на «Энтерпрайз» не пригласили, супергероев в небе не пролетало – казалось бы, все кончено, придется быть заурядным. Но заурядным быть не хотелось. Когда-то тогда я и решил, что хочу работать в «Игромании».

С раннего детства мне посчастливилось играть на самых разных платформах: сначала был ZX Spectrum, потом «Денди», «Сега», Dreamcast, ПК и прочее. Я играл-играл-играл. А когда не играл, то писал фанфики по «Секретным материалам», Battletech и другим сериалам и книгам. Затем пошли уже оригинальные истории и самолично выдуманные миры.

Днем я учился, вечером делал школьную газету, по ночам отбивался от кибергопников в компьютерных клубах (эти ребята «отжимали» не просто деньги, но игровое время). Другие факультеты, помимо журфака, даже не рассматривались. Я поступил, изучал тонкости профессии, параллельно набираясь опыта в разномастных мелких информационно-развлекательных изданиях, закончил, поступил в магистратуру и отправил резюме в «Игроманию». Пара творческих конкурсов, собеседование, и вот я редактор. Затем было пять лет тяжелой, но интересной работы, и вот я у руля сайта – делаю все, чтобы вы заходили на него каждый день.

Нас часто спрашивают, как попасть в игровую журналистику, что нужно для этого сделать и какими качествами обладать. Ответ прост – нужно очень этого хотеть. Путей есть много: можно как я, педантично и основательно, а можно попроще – много читать, много играть, много писать самостоятельно. Никакой магии. Только острое желание и постоянная прокачка скилла.

Волшебство здесь в другом. Когда ты работаешь под брендом, с которым себя полностью идентифицируешь, делаешь то, что действительно нравится, достигаешь цели, которую себе поставил очень давно, и работаешь на благо миллионов – вот это настоящая магия. Черт с ней, с совой. Здесь лучше, чем в Хогвартсе.

Если вам есть чем поделиться, то присылайте свои истории на *coolstory@igromania.ru*, а лучшие мы опубликуем на сайте. Именно реальные истории реальных людей особенно интересны, правда ведь? ■

TESORO®

TESORO KUVEN 7.1

КОГДА ОДНОГО СТЕРЕО НЕДОСТАТОЧНО

Профессиональная игровая гарнитура Kuven — это результат долгих исследований геймерских пристрастий и требований. Она совмещает в себе всё необходимое: виртуализированный звук 7.1, мощные 50-мм динамики, закрытые чашки со съёмными шумопоглощающими амбушюрами, высококачественный микрофон и стильный внешний вид.

DNS МАГАЗИНЫ ЦИФРОВОЙ И БЫТОВОЙ ТЕХНИКИ

FUCKEN.PRO GAMER'S SHOP

Эксклюзивный дистрибьютер на территории РФ и СНГ — компания «Прокси Сток»

LORDS MOBILE

ТВОЕ КОРОЛЕВСТВО — ТВОИ ПРАВИЛА

Бесплатно в App Store

Бесплатно в Google play

ВВЕДИ В ИГРЕ КОД: *IGROMANIAGIFTPACK* И ПОЛУЧИ ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ НАБОР ЛОРДА «ИГРОМАНИИ»

РЕКЛАМА